本誌以外で入手不可!! Xboxソフト&DVDなど豪華3大付録!!

Xbox 専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2004 JAN. 1月号

定価650Yen

ファミ通.com



ゴーストリコン アイランドサンダー
グーリーズ
天空－Tenku－2
ローグオプス

緊急速報

【特別企画】
Xboxで使える大型周辺機器
Xboxワールドコレクション新作

特報&攻略
NINJA GAIDEN
トゥルーファンタジー ライブオンライン
鉄騎大戦／スプリンターセル
R:RACING EVOLUTION
ソニックヒーローズ／segaGT Online
ブレイクダウン／Brute Force
Project Gotham Racing 2
魔牙霊／ゴーストリコン／N.U.D.E.@
エクザスケルトン／ぷよぷよフィーバー2 ほか

特報
O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～

第1付録
体験版!? いいえ完全な製品版です!!
本誌付録でしか手に入らない、音と映像を楽しむ新感覚ソフト
Xbox MUSIC MIXER

第2付録
TFLOやDOAオンラインなど最新映像17本
Xbox最新ゲーム映像DVD

第3付録
DEAD OR ALIVE Online
低粘着だからXboxに貼っても簡単にはがせる!
Xbox DRESS-UP SHEET
Vol.2 ティナ


走行美を劇的
という
Enzo Ferrariをはじめ、100車種以上の世界の名車を駆って、ヨコハマ、シカゴ、バルセロナへ。
世界10都市のさまざまなコースで、ヘアピンでのドリフトなど、華麗なテクをキメて、Kudos（クードス）ポイントをゲットしろ。
さらに、Xbox *Live*なら、ライバルにキミの芸術的な走りを見せつけることもできる。
速いだけじゃない、より美しい走りで、鮮やかに勝利をつかめ。
「プロジェクト ゴッサム レーシング 2」11月20日 全世界同時発売　希望小売価格 6,800円（税抜）
www.pgr2.jp
CERO 全年齢
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Ferrari
Ferrari, Enzo Ferrari, Ferrari F50, Ferrari Testarossa all associated logos, and the Enzo Ferrari, Ferrari F50, Ferrari Testarossa distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.


に表現する、
個性。
※ここで使用している画像は、実際のゲームプレイ中のテレビ画面を撮影したものです。
今、Xbox買うなら、セットが断然おトク!
Xbox本体に、「Project Gotham Racing 2」と「Halo」が入った、おトクなセットが期間限定で登場。しかも、DVD再生キット付き。
希望小売価格 ¥19,800（税抜）
PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/


たたかうひとへ。
NINJA
GAIDEN


XBOX
唯一無比。
アクションゲームの常識を破壊するハイスピード・バトルアクション。
未曾有の操作性と、超絶のグラフィックがもたらす興奮を堪能せよ!
Xbox専用ソフト　アクションアドベンチャー
今冬発売予定
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
5.1ch対応
ハードディスク対応
最強のハードへ、最強のソフトを。
NINJA GAIDEN
今冬発売予定
DEAD OR ALIVE Online
今冬発売予定
DEAD OR ALIVE 3
好評発売中
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
好評発売中
DEAD OR ALIVE code: Cronus
発売日未定
※画面は開発中のものです
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 13:00~18:00）
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2003
TECMO
http://www.tecmo.co.jp


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
ONLINE



XBOX
DEAD OR ALIVE
Xboxに集結!
たたかうゲーマーたちへ
DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。
家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を
変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってくる。
もっと綺麗に
世界で最も美しい格闘ゲームといわれる「DOA3」をしのく
超美麗なグラフィックが堪能できる。
対戦格闘ゲーム
今冬発売予定
Xbox Live対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
最強のハードへ、最強のソフトを。
NINJA GAIDEN
今冬発売予定
DEAD OR ALIVE Online
今冬発売予定
DEAD OR ALIVE 3
好評発売中
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
好評発売中
DEAD OR ALIVE code: Cronus
発売日未定
03-3222-7630(土·日·祝日を除く 13:00~18:00)
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
©TECMO, LTD. Team NINJA 2003
TECMO
/www.tecmo.co.p

カードをゲット！
Xbox *Live*™ 2ヶ月アソビ放題!!



※ゲーム画像はイメージです。2ヶ月無料キャンペーン対象タイトルについてはキャンペーンサイトにてご確認ください


Microsoft
生き延びたければ、トリガーを引き続けろ。
HALO COMBAT EVOLVED
マイクロソフト ヘイロー コンバット エボルヴ
SFシューティング アドベンチャー
www.microsoft.com/japan/games/halo/
NEW
■マイクロソフト
ヘイロー コンバット エボルヴ
フライト シミュレータ 2004
翼の創世紀　推奨PC
Dimension XPS
シンプルをあなたに DELL
http://ad.jp.dell.com/1283/
※アドレスは最後の/まで欠かさず入力してください。
進化したWindows®版HALOが戦闘本能を直撃する！
闘争本能を呼び覚ます美しくリアルな高解像度グラフィックと、素早く快適な動きを実現するマウスとキーボード操作で、広大なヘイローワールドを体験。
1/16の生存確率が戦いを激化させる。最大16人同時対戦を実現した、画期的なWindows®版ならではの多人数オンライン対戦モードを搭載。
合計19種類のマルチプレイヤー マップの中で、Windows®版のみの新たな6つの多彩なマップを追加。戦闘能力の真価が問われる。
Windows®版の目玉である最新鋭の武器と乗り物も追加！自分の身体を素早く適応させ、敵を沈黙させろ！
好評発売中！
初回限定版
マスターチーフフィギュアーバリエーションの中から1体同梱
※フィギュアが同梱されている初回限定版は数に限りがございます。初回限定版売終了後は、通常版をお求め下さい。
マイクロソフト
ヘイロー コンバット エボルヴ
希望小売価格：7,800円(税別)
※製品に関するお問い合わせは：インフォメーションセンター 東京(03)5454-2300 大阪(06)6347-9300 ※Microsoft、Windows、HALOは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標、または商標です。
※その他記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。※製品の仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承ください。 ※Dimension、Inspiron、DELL ロゴは米国Dell Inc.の商標または登録商標です。
マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部

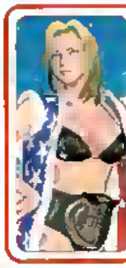


COVER
「O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜」

デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 1月号

CONTENTS



特別付録
Xboxドレスアップシート
の貼りかた

- Xbox表面のホコリや汚れをよく拭いてからお貼りください。
- 低粘着のため粘着面に汚れが付くとはがれやすくなります。
- 低粘着ですからXbox本体を汚しません、張り直しも簡単にできます。

GAME INDEX

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL

丸山新Xbox事業本部長に聞く！ Xboxの未来はどうなる？

10月1日付けでマイクロソフト、Xbox事業本部長に就任した丸山嘉浩氏。ゲーム業界に対する、豊富な経験と知識を持つ氏だけに、その双肩にかかる期待は大きい。本誌では、そんな丸山氏に取材を敢行。今後のXboxに対する戦略について聞いた。

Xboxはすばらしいハード 必ずや突破口はあるはず

——いまXboxはかなり苦戦していますが、勝算は？

丸山 現状のXboxが楽観視できない状態なのは十分承知しています。販売台数がかなり厳しいのは明白ですし。今回の値下げで、本体普及の弾みにしたいと考えています。値下げにあわせてテレビCMも展開しますし、マイクロソフトとしてもかなり力の入ったものになります。

ただ、私たちが重視しているものはほかにあります。それは、「すでにXboxを購入してくれているお客様が満足してくれるサービスを提供する」ということです。現行のハードで本体を買ってすぐにオンラインゲームが遊べるのはXbox以外にはありえないわけで、そのへんも含めて強力にアピールしていきたいですね。

——とはいえ、年末年始のタイトルがあまりにも少ないのでは？

丸山 ただ、来年の2月には『NINJA GAIDEN』を予定していますので、そこでひとつの大きな山を作りたいと思っています。さらに、来年の春ぐらいのタイミングで、『トゥルーファンタジー ライブオンライン』を市場に問いたい。この2作がある意味Xboxの趨勢を決めるのではないかと思っています。

——サードパーティーに対する働きかけはどうですか？

丸山 全方位で働きかけていますよ。もちろん、スクウェア・エニックスにも。スクウェア・エニックスには何回も足を運んでいます。ただ、私がマイクロソフトに来たからといって、いきなりスクウェア・エニックスがXboxに参入するほど、この世の中は甘くないです（笑）。彼らがこのプラットフォームでビジネスをすることが、魅力的に感じられるような環境を提案していきたいと思っています。

——就任早々問題は山積みだと？

丸山 Xboxはとてもすばらしいハードだし、クリエーターの評判もすごくいい。でも、これだけいいものなのに、苦戦しているのには原因があるハズなんです。逆に言うと、ちゃんとそれを取り除く努力をすれば、必ず道は開けるということです。もちろん、それはそんなに簡単なものじゃないし、PS2と5分5分に持っていくまでには、それこそ乗り越えなければならないハードルはたくさんあると思うんです。でも、それをやりきるだけの覚悟が、マイクロソフトにはあると私は確信しています。



Xbox事業本部長
丸山嘉浩

スクウェアの米国子会社である、スクウェアソフトの上級副社長兼最高責任者(COO)などを勤める。アメリカにおける、スクウェアというブランドの認知度を飛躍的に高めた手腕を買われて現職に。

——丸山さんが就任したことで、今後のXboxは何が変わってきますか？

丸山 いまスタッフに言っているのは、「Xbox事業本部はマイクロソフトでも異色であり、ソフトウェアの会社にいるというイメージは捨ててくれ」ということです。ゲームビジネスというのはエンターテイメントだから、すべての人にとって日々の生活に不可欠なものではない。そんななか、お客さんが「これって楽しいよね」って思っていただけるものを提供しなくてはいけないわけです。

一方で、サードパーティーさん（とくに日本のメーカー）も、いま"いかに楽しいものを提供していくか"で悩んでいるように思うんです。そのへんのビジネスモデルを、いっしょに考えていけたらと思っています。

——ひいては、それがXboxに参入してもらえることにつながる？

丸山 もうひとつ私が思っているのは、いま、たまたま日本のユーザーはゲームを買わなくなっていますけど、そのうち必ず戻ってくる、ということなんです。そのためには、いろいろなことを直さなければならない。とにかく日本の市場を盛り上げるべく、がんばっていきたいですね。

インタビューから見えてきたこと……

「アメリカのゲームソフトは、リリースから時間が経つにつれて、徐々にプライスダウンしていく。レンタルもあるし、中古もある。そういう意味では、アメリカのユーザーのほうが、気軽に手に触れる機会が多い。ところが日本だと、6800円で買って実際に遊んでみるまで、どんなソフトがわからない。こういうところから変えていったほうがいいのでは」

ゲームの現状を語る丸山氏の口調は熱い。Xboxだけではなく、ゲーム全体のことを真剣に憂う姿がそこにはある。

もちろん、一方で肝心の本陣（Xbox）のことを見ることも忘れてはいない。マイクロソフトの圧倒的なポテンシャルを確信しつつも、さらなる努力の必要性を説く氏が、どのような手腕を振るうのか、期待したい。

さて、今回のインタビューではそのほかにも、いくつかの興味深いコメントがあった。ピックアップすると……。

- 「『TFLO』はできれば来年の6月までには出したいと思っています」
- 「『TFLO』の毎月の課金は、現状のMMORPGの平均的な金額（1200円程度）に近いものになるのでは」
- 「今後の海外タイトルは、基本的にフルローカライズの方向で考えています」

ということは、今後はフルローカライズのタイトルが目白押しということか？

TOPIC

Xbox16800円に値下げ！ その売れ行きのほどは？

Xbox2度目の年末商戦を控えた11月20日、ついに本体が希望小売価格16800円（税別）に値下げされた。Xbox本体の値下げは、'02年5月22日に24800円に値下げされて以来、2度目。'02年2月22日に34800円で発売されているので、1年9ヵ月で52パーセント近く（18000円）も値段が下がった計算になる。加えて、『Project Gotham Racing 2』などがセットになって、さらにお得な"プラチナパック"が19800円で発売される。この年末にかけては、PS2、ゲームキューブともに値下げしていることもあり、ここに来て各ハードも値引き競争に突入した感があるのだが……。この件で、丸山Xbox事業本部長に聞いてみると……「Xbox本体も発売からしばらく経ち、コストダウンできるところはコストダウンできるようになりましたので、年末商戦を機に新価格に設定しました」とのこと。

とはいえ、11月20日の値下げ初日は、あいにくの雨ということもあってか、秋葉原などではプラチナパックの動きは若干おとなしめだった。年末にかけては、久しぶりにXboxのテレビCMがブラウン管をにぎわすこともあり、どの程度ハードが普及するか期待したいところだ。



←秋葉原のアンビットシティでは、店頭で大々的に値下げの宣伝が行われていた。



↑ユーザーの動きは若干おとなしめ。これからの盛り上がりに期待したいところ。

プラチナパックは19800円

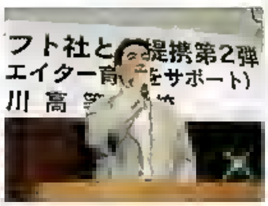
プラチナパックは『Project Gotham Racing 2』や『HALO』（Xboxプラチナコレクション）のほか、コントローラ（グレイ）も加えて19800円。これだと本体は2900円ということになってしまうが……。



TOPIC

未来のゲームクリエーターを育成する マイクロソフトが柳川高校と提携！

日本の高校としては初めて、マイクロソフトとパートナーシップを結んでいる福岡・柳川高校。その提携第2弾として、Xbox事業本部がクリエーターの育成をサポート。柳川高校のクラブ活動・サイバークラブにXboxが導入された。去る11月13日には、Xbox事業本部・泉水敬氏が記念セレモニーとして、同校の生徒たちを前にスピーチ。Xboxについて熱く語ってくれたのだ。



←泉水氏がスピーチ。柳川高校はIT推進高だ。



↑サイバークラブの部員と。学校でゲームができるなんて時代は変わった！

SOFWARE

Team NINJAの2作がプラチナ化 購入者にはかすみサンタのポスターが!!

Xboxの名作を安価に提供する、"Xboxプラチナコレクション"。10月23日には第一弾として5タイトルがリリースされたばかりだが、早くも第二弾が12月11日に発売される。テクモ、Team NINJAの『DEAD OR ALIVE 3』と『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』の2タイトルだ。Xboxソフトの売上では、1、2を誇るタイトルだけに、まさに真打ち登場といった感じだが、このプラチナコレクションのいずれかを購入すると、かすみサンタのポスターがプレゼントされることが判明！ 詳細はP38でご確認を。

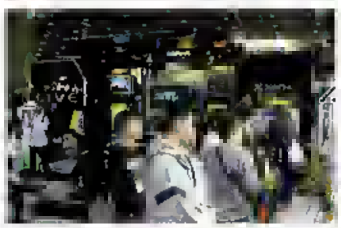


←2タイトルとも、それぞれ3800円（税別）で発売。ポスターのためなら、通常版を持っていても購入する価値は大いにあり？

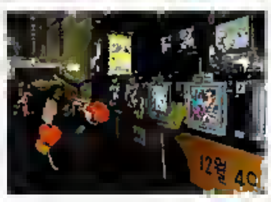
EVENT

韓国のゲームショウKAMEX2003が開催 マイクロソフトはXbox Liveを中心に出展

11月21日～24日、韓国・ソウルCOEXコンベンションセンターで、KAMEX2003が開催された。KAMEXとはKorea Amuse World Game Expoの略で、韓国を代表するゲームショウのひとつ。9回目となる今年は、家庭用ゲーム機はもちろん、数多くのPC用オンラインゲームやアーケードゲームが出展された。マイクロソフトはXbox Liveを中心に会場正面に出展。多くのゲームがハングル文字できちんと表示され、注目度はなかなか高かったようだ。Xbox関連ではほかに、日本のパンサーソフトウエアも参加。韓国で開発されている美少女アドベンチャーゲーム『青い涙』などが展示され、高い関心を集めていたのだ。



←MSブースは、会場正面に10タイトル以上出展。その多くが韓国語にローカライズ。



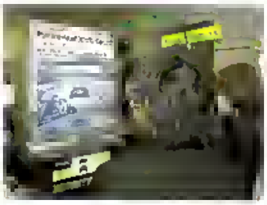
→SCEは『EyeToy：Play』のみを出展した。



→パンサーソフトウェアは、Xbox版『青い涙』などを出展。カレンダーや小説といった、オリジナルグッズを配布。好評だったそう。

EVENT ゲームイベントで大阪は燃えた！

大阪発のゲームイベント"Games Japan Festa 2003 in OSAKA"が、11月15、16日の両日、マイドームおおさかにて開催。両日合わせて1万人近くが集まった今回のイベントだが、気になるXbox関連では、発売間近の『魔牙霊』、『Project Gotham Racing 2』などが出展。その映像美に見とれる人も多かった。



←関西ファンにはうれしいイベントも今回で2回目。



↑来年発売予定の『天空2』、『グーリーズ』も出展。関西ッ子の度肝を抜いた？

EVENT 東海秋祭り2003はXboxでいかが？

11月1、2日の両日、愛知県・東海市で行われた"東海秋祭り2003"にXboxが出展！　当日は『鉄騎大戦』や『O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜』など、人気20タイトル近くを楽しむことができた。お祭りというイベントの性格上、当日会場を訪れたのは、小学生の親子連れが中心。子どもたちが楽しそうにXboxをプレイする姿が印象的だった。とくに『鉄騎大戦』の専用コントローラーは子どもたちにも大人気だった。



←会場となったのは、新日鉄名古屋製鉄所の工場内。



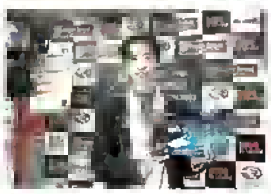
←親子連れでゲームをプレイ。微笑ましいひとコマ。

EVENT Xboxの3大レースが秋葉原に集結!!

11月15、16日の2日間、秋葉原アソビットシティにおいて、"Xboxカーレースゲーム・フェスティバル"が開催。この年末、Xboxで期待のレースゲームが3本立て続けにリリースされることから企画された今回のイベント。『Project Gotham Racing 2』ではフェラーリのバケットシートが試遊台として提供され、大きな注目を集めていた。豪華景品が用意されたとあってか、イベントは大盛況。この調子で3タイトルのセールスにも期待したいところ。



←土日に開催されたとあってか、会場は大盛況。



←大会優勝者にはDVDプレイヤーが!!

Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

10/30 『魔界転戦 Rune City』発売中止
本誌11月号で紹介した、Celeste BlueのRPG『魔界転戦 Rune City』が諸般の事情から発売中止に。

10/31〜11/1、11/3 ワーコレイベント
ワールドコレクションの発売を記念して、渋谷やお台場、大阪・心斎橋のスポーツカフェで記念イベント開催。『INSIDE PITCH 2003』などが試遊できた。来場者には抽選でXbox本体のプレゼントも。



10/31 Championship Vol.3
Xbox Live Championship Vol.3 Midtown Madness 3が開催。ゲストにタレントの坂本ちゃんを招いてのイベントは大いに盛り上がった。（⇒P73）

11/4 IBMの半導体技術が……
マイクロソフトとIBMは半導体技術で業務提携。次世代XboxのメインプロセッサはPowerPCシリーズに。

11/5 『R』でモナコを走れ!?
ナムコの『R：RACING EVOLUTION』発売を記念して、"モナコを走ろうキャンペーン"が実施される。これは、クイズに答えて応募すると、抽選で5組10名をモナコにご招待するというもの。しかも、実際にモナコのコースを走れちゃうのだ。締切は'04年1月6日（火）まで。応募は以下サイトからどうぞ。

▶▶▶http://www.namco-ch.net/r/campaign

11/7 アオキーズとタイアップ
マイクロソフトでは、名古屋を中心にチェーン展開するアオキーズ・ピザとタイアップキャンペーンを実施。期間中に2000円以上のピザか、もしくは"Xboxキャンペーンセット"を注文すると、抽選で100名にXbox本体と専用ゲームソフトがプレゼントされるというもの。期間は12月25日（木）まで。

11/13 MSとバンダイが提携
といっても、アニメコンテンツ配信事業のグローバル展開での話。バンダイが、マイクロソフトのデジタル技術などを採用して、日本や韓国で配信するとのこと。ちなみに両社の提携によりバンダイがXboxソフトの新作をリリースする予定は、現状未定。

11/15 着せかえ「X」キャンペーン
着せかえ「X」あたるキャンペーンがいよいよスタート！　応募の締切は12月20日（土）まで。未応募の方はお忘れなく。

▶▶▶http://www.xbox.com/ja-jp/campaign/kisekaex/



11/17 『ゴッサム2』パーティー
『Project Gotham Racing 2』の発売を記念しての感謝パーティーが開催。ゲーム中に使用された楽曲を担当するアーティスト20組あまりを招いてのもので、ゲーム大会なども行われ、和気あいあいとしたものに。



11/18 韓国も……
韓国でもXbox本体の価格が19万9500ウォン（約18400円）に値下げ。それまでの24万9800ウォン（約23000円）から約2割の値引きとなる。さらには、"Xboxクリスマスパッケージ"を22万9500ウォン（約21200円）で販売。

Event

新旧すべてのゲームファンにオススメの"レベルX"。温故知新のことわざどおり、新しい発見があるハズ。

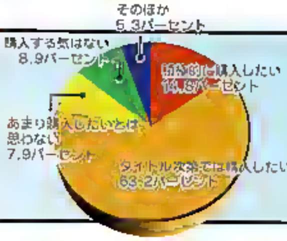
12/4(木)〜2004 2/8(日) テレビゲームの展覧会 レベルX　[illegible]都写真美術館

▶▶http://www.metro.tokyo.jp/INET/EVENT/2003/07/21d7a300.htm

ファミコン生誕20周年記念イベント。ファミコン1200タイトル全展示や、クリエーターのロングインタビューなど盛りだくさんの内容。毎週月曜日は休館。

ファミ通Xbox アンケートはがきから Q:プラチナコレクションについてどう思う？

今回のお題は"プラチナコレクション"。たしかに名作が安価で提供されるのはうれしいことではあるけれど、市場ではすでにかなり値崩れしているタイトルもあり、プラチナ化したからといって必ずしも売れるとは限らない。気になる結果は、"積極的に"と"タイトル次第"を合わせると、78パーセント以上が"購入する"とのお答え。タイトルセレクトによっては、起爆剤となる可能性ありと見た。



←値段が安いことはやっぱり武器といえる。

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



話題のXboxワールドコレクションの3タイトルが上位を独占！ と書くと聞こえはいいが、そのじつよくよく数字を見ると、結果はかなり寂しいもの。いかにもタイトル不足を露呈する結果となった。さらに、ハードの販売台数にいたっては、値下げまえの買い控えが影響してか過去最低の数字。これが底である、と信じたい。値下げ以降のハードがどの程度動くか、興味深い。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	Outlaw Volleyball	マイクロソフト	10月23日	3,653	3,653
2	—	Tao Feng : Fist of the Lotus	マイクロソフト	10月23日	2,986	2,986
3	—	Outlaw Golf	マイクロソフト	10月23日	2,191	2,191
4	6	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	2,035	214,831
5	2	Brute Force	マイクロソフト	10月9日	1,719	6,061
6	1	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	9月25日	1,296	6,021
7	—	HALO(Xbox プラチナコレクション)	マイクロソフト	10月23日	1,277	1,277
8	—	パンツァードラグーン オルタ(Xbox プラチナコレクション)	セガ	10月23日	1,144	1,144
9	—	Inside Pitch 2003	マイクロソフト	10月23日	1,062	1,062
10	3	真・三國無双3	コーエー	9月4日	972	7,484

集計期間：10月20日～11月16日
※このランキングはP122に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：10月20日～10月26日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Outlaw Volleyball	マイクロソフト	2,206
2	Tao Feng : Fist of the Lotus	マイクロソフト	1,848
3	Outlaw Golf	マイクロソフト	1,252
4	Brute Force	マイクロソフト	510
5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	463

2週目Best5 集計期間：10月27日～11月2日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Outlaw Volleyball	マイクロソフト	694
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	548
3	Brute Force	マイクロソフト	544
4	Tao Feng : Fist of the Lotus	マイクロソフト	524
5	Outlaw Golf	マイクロソフト	444

3週目Best5 集計期間：11月3日～11月9日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	582
2	Brute Force	マイクロソフト	472
3	Outlaw Volleyball	マイクロソフト	380
4	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	375
5	NBAライブ 2002	エレクトロニック・アーツ	353

4週目Best5 集計期間：11月10日～11月16日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	442
2	NBAライブ 2002	エレクトロニック・アーツ	408
3	Outlaw Volleyball	マイクロソフト	373
4	Tao Feng : Fist of the Lotus	マイクロソフト	328
5	ノックアウトキング2002	エレクトロニック・アーツ	296

ハード販売台数 10/20～11/16

- 10/20～10/26 408台
- 10/27～11/2 555台
- 11/3～11/9 595台
- 11/10～11/16 617台

推定販売台数(10/20～11/16) 2175台

累計販売台数 409910台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

Team NINJAの3タイトルがトライアングルを形成。注目は8位の『Fable』。前回カミングスーンで紹介しただけで、この期待値！ 今後の飛躍に期待。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	今冬	54.9
2	4	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	今冬	51.3
3	2	DEAD OR ALIVE code : Cronus	テクモ	未定	50.7
4	5	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	12月25日	39.5
5	3	HALO 2	マイクロソフト	2004年	39.1
6	—	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	2004年春	25.3
7	9	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2004年春	19.1
8	—	Fable	マイクロソフト	2004年	15.8
9	—	ラリースポーツ・チャレンジ2	マイクロソフト	2004年	13.8
10	10	ソニック ヒーローズ	セガ	12月30日	12.8

※本誌12月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：10月30日～11月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 20

『プロローグ版』の発売に刺激されてか、『グランツーリスモ』シリーズが一躍11位に。Xboxファンには『Gotham』があるじゃない、と思うのだが……。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	188
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	105
3	4	シェンムーシリーズ	セガ	DC	101
4	3	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	84
5	5	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	61
6	7	サクラ大戦シリーズ	セガ	PS2	49
7	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	45
8	10	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	44
9	11	グランド・セフト・オートシリーズ	カプコン	PS2	43
10	17	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	34
11	—	グランツーリスモシリーズ	SCE	PS2	32
12	12	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	32
13	13	ギルティギアシリーズ	サミー	AC	29
14	—	サイレントヒル3	コナミ	PS2	27
15	8	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	26
16	9	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	24
17	13	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	PS2	21
18	—	アーマード・コアシリーズ	フロム・ソフトウェア	PS2	19
18	—	式神の城II	メディアクエスト	GC	19
20	15	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	SNKプレイモア	AC	18

※本誌11月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。

11月27日〜12月25日



批評家

相沢浩仁



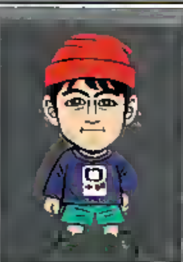
MSの丸山GMと最近立て続けにお会いした。じつに真摯で意外に気さくな方だった。日本のXboxの状況は絶対によくなる、とも確信した。しかし本格的なRPGやコミック・アニメものといった、日本向けのタイトルで堂々と正面からPS2やGCに戦いを挑んでもほしい。本誌編集長。

田川ラメ夫



着信メロディ配信会社に勤めるかたわら情にほだされてたま〜に原稿を書いている元編集者&ライター。応援しているJ1とJ2のチームですが、優勝争いにも絡まず、昇格争いも絶望的で消沈&やさぐれモード。家でカートゲームを完全制覇したけど残念、他機種でした！(涙)

ローリング内沢



先日、レンタルビデオ屋にいったときのこと。白衣を着た坊主の男性がフロアにしゃがみ込み、ヒモのついた水晶のようなモノをブラブラさせ呪文を唱えていました。どう見ても怪しさ120パーセントなのですが、店員もお客さんも知らんぷり。あれは何かのお仕事なのでしょうか？

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団U.G.S.所属の文章&漫画書きです。近日発売のムック『MSXマガジン永久保存版＃2』(アスキー)に、MSXの思い出4コマ漫画を書いています。"Xの系譜"を辿った先に広がっている世界を見てみたい人(※ウィンドウズPCユーザー推奨)は要チェック。

11月27日発売　R:RACING EVOLUTION



ナムコ
レース
6800円

ナムコが培った20年に及ぶレースゲーム創りのノウハウとクリエーターのこだわりが凝縮。メインとなる"レーシングライフ"モードは、女性ドライバーとして世界各地でさまざまなレースを楽しめる。

相沢浩仁：ストーリーモードやブレーキアシストなど、あらゆる意味でつねに演出が盛り上げてくれる。しかも序盤の難易度は低めで、誰でもうまくなった気にさせてくれる。横浜や鈴鹿、モナコなどコースも非常に美しくリアル。ゲームならではの楽しさを追求した、ナムコらしい、とても丁寧な秀作。

田川ラメ夫：「リッジレーサー」シリーズ特有のゲーム性に、ドライブシミュレーター的リアリティーを強めた印象。グラフィックの圧倒的表現力、チュートリアル的意味合いの濃いレーシングライフ、操作性の丁寧なチューニングにナムコイズムを感じます。気軽に遊べる重厚な1本。さすがです。

ローリング内沢：ただライバルカーを抜くだけではなく、いかにプレッシャーをかけて追い抜くかという目新しい試み。そして他レーサーとの会話やピットクルーの指示など、レース中に人とのやりとりが味わえる点もおもしろい。ブレーキアシストにより、レースゲーム初心者でも楽しめる作りも親切です。

戸塚伎一：地面をツルツル滑る走行感はまさに「リッジレーサー」。迫力ある一人称視点での遊びやすさは、ほかのゲームと比較しても群を抜いています。レースの高揚感を煽る数々の演出、助平心(？)を煽るレーシングライフモードのデモなど、瞬間的な爆発力重視のゲーマーのツボを押さえた作りです。

TOTAL POINT　35POINT

12月18日発売　エグザスケルトン



キキ
アクション
6800円

エグザスケルトンと呼ばれる人型ロボットを操って、戦況に応じて武装を使い分けながらサバイバルゲームを勝ち抜いていくアクション・シューティング。ロボットデザインには、佐藤道明氏を起用。

相沢浩仁：プロダクションI.G参加ならではの独特なストーリーとキャラクター設定が魅力だとは思うのだが、ロボットアクションゲームとしては操作性のレスポンスが鈍く、とても快適とは言い難い。ストーリーもキャラの立ちポーズ＋背景にテキストが中心なので、少々寂しい印象はぬぐえない。

田川ラメ夫：戦闘中のダメージによるパーツや武器のパラメーター変化など、見た目よりヘビーかつマニアックですな。ただしキーレスポンスの鈍さと戦闘の単調さにやや不満あり。ストーリーに重きを置くからなのか知らないけれど、対戦モードがないのも残念。もったいなさが随所で目立つナリ。

ローリング内沢：操作自体は簡単なのだが、操作性および、その使い勝手にやや難。武器を拾うのにいちいちボタンを押す、敵をロックオンしてもすぐ外れてしまう、武器を変更するのが遅い、など。演出としてはリアルだと思うのだが、ゲームとしての軽快なテンポや爽快感は薄まってしまっている印象です。

戸塚伎一：どの登場人物も"一寸先は闇"の波乱万丈型ストーリーに目が離せません(そのために買え！と言いきれないのが心苦しいところですが)。戦闘パートは、画の緻密さにさえこだわらなければ、独特のムードを楽しめます。ジャンプ中の制御に慣れてくると、操作の幅が俄然広がりますよ。

TOTAL POINT　24POINT

12月18日発売　ぷらすぷらむ2



TAI UYO
パズル
6800円

石の重さによって、リアルタイムに高さが変わる天秤台。これがラインを超え、スリーカウントで負けとなる独特のシステム。同じ色が3つつながれば石は消える。Liveに対応し、全国の仲間と戦えるぞ。

相沢浩仁：ビジュアルやボイスによる演出はけっこういい感じだが、落ちモノパズルとしての直感的なルール把握がとてもしづらい。重さの概念も逆転可能でおもしろそうなのだが、何手か先の予測が難しいため、慣れてきてもいまひとつ戦略が立てにくく、場当たり的なプレイになりがちで少々残念。

田川ラメ夫：あいかわらず色反転が直感的に理解できないけれど(涙)、それなりに遊べてしまうのも本作の魅力だったり(？)。石のグラフィックを種類ごとに変えたり画面レイアウトを整理したりと、前作より随分軽快に楽しめるのは当然か。ゲーム中に流れるお気楽な空気はちょっと馴染めませんが。

ローリング内沢：同じ色の石を並べて消すという従来の落ちモノパズルのルールに、"天秤"、"重さ"、"色の裏返り"という概念を追加。これにより、戦略性、相手との駆け引きが高まった印象。連鎖の爽快感、そして必殺技での一発逆転劇などが味わえるのも◎。丁寧な作りでテンポもよく、遊びやすい内容。

戸塚伎一：石の色の変化の法則が感覚的に身につけば、落ちものパズルの傑作『コラムス』ばりの爽快大連鎖が楽しめます(色変化の把握は前作DC版よりも容易なはず)。その反面対戦形式ならではの緊張感に欠け、決着がスッキリしないケースも多し。ゲーム世界に合っているといえば合ってますけどね。

TOTAL POINT　24POINT

そのほかに発売されるゲーム

O・TO・GI〜百鬼討伐絵巻〜	フロム・ソフトウエア	12月25日発売	3D和風アクション	都を守るために、ド派手に戦うのだ
ソニックヒーローズ	セガ	12月30日発売	アドベンチャー	超絶ハイスピードチームアクション

12月25日発売 WC Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



マイクロソフト
アクションアドベンチャー
4800円

アメリカで人気のテレビドラマをモチーフにしたアドベンチャーゲーム。ヴァンパイアスレイヤーの主人公・バフィーとその仲間を操作して、"The First"とよばれる悪の化身を退治していくのだ。

ゲームのアドベンチャー的要素を進めていくには、それなりの英語力が必要。キャラの途中交替など興味深い点もあるが、肝心のバフィが、さほど似ていない気も……。日本でもCS放送されているので、もとのテレビシリーズへの思い入れがあればコレクターズアイテムとしてどうぞ。

設定にトートツさは覚えるものの(原作知らないから?)、ロクな予備知識がなくても十分に楽しめます。ゾンビの突然出現&ヴァンパイアのトドメ刺しの要素が独特の緊張感を生んでます。適度な謎解きやアイテム集めもあり、英和辞典片手にジックリ遊んでみたいと思わせる拾い物的1本。

殴る、蹴るなどアクションゲームとしての爽快感はあるが、視点操作に難。急に後ろから敵に襲われたり、囲まれたりということが多々。そのたびに視点を移動させ、操作は煩雑になりがち。ようは慣れだが、慣れてくるとアクションの展開は大ざっぱに。あと英語がわからないと楽しさ半減。

主人公のふた回りほどデカい化け物が容赦なく襲いかかってくる世界は好みですが、各シーンを突破するために必要な謎解き要素が、本作を単純なアクションゲームとして楽しませてくれません。雰囲気程度でも英文が理解できないと、ますますお手上げ状態になることは覚悟の上で……。

26POINT

12月25日発売 WC The Simpsons: Hit&Run



マイクロソフト
レース
4800円

アメリカの人気アニメが、アドベンチャー要素を加味してレースゲームとなった。彼らの住むスプリングフィールドで発生した、奇妙な事件を調べるため、シンプソン家族が街を駆け回る!

海外では「シンプソンズ」のXbox第2弾となるこの作品。前作は「クレイジータクシー」そのものだったが、今回はアドベンチャー的要素が加わった。ゲーム中の重要な指示はテキスト表示されるが、ふつうの会話はボイスだけのため、完全に理解するには多少の英語ヒアリング力が必要だ。

しまった! こりゃおもしろいっす。基本は買い物アドベンチャー的アクションゲームだけど、原作を壊していない世界観と自由度の高さ、英語力ショボリな人でもちょっとの努力と読解力でシッカリ遊ばせてくれます。いっそ本作で英語を覚えてみてはいかが? クセモノ発見の予感。

ノリは「グランドセフトオート3」。画面表示はもちろん英語だが、比較的簡単な英文で、なおかつプレイヤーの誘導がしっかりしているので、英語が苦手でもけっこう楽しめる内容。自由度も高く箱庭内をグラダラ徘徊しているだけでもおもしろい。本筋以外のオマケミッションも多彩。

「ファンなら買い」で締めくくってるのは誰ですかッ!?(笑)絵柄はこんなんですが、理由なきバイオレンスを発動させるのが好きなプレイヤーであれば、"最高の瞬間"を何度も味わえるでしょう。ミッションクリアー型ゲームとしても思いのほかやり甲斐があり、長い期間楽しめそうです。

32POINT

12月25日発売 WC Return to Castle Wolfenstein: Tides of War



マイクロソフト
3Dシューティング
4800円

連合軍対ナチスドイツ軍をモチーフにした世界が舞台。OSAの奇襲攻撃隊員となり、遺伝子実験によって作られたモンスターと戦って、世界を救うのだ! Xbox Liveに対応し、最大16人対戦が可能。

操作性がよく、グラフィックも水準以上でかなり楽しめる。ひとり用モードではテキストを読むのに多少の英語力が必要だが、ギリギリ中学生レベルでなんとかなりそう。マップのデザインや照準の補正が絶妙で、マルチプレイは純粋におもしろい。「HALO」好きにはもちろんオススメ!!

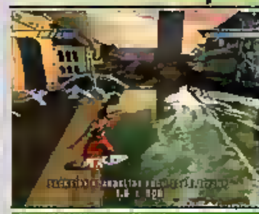
むかーしのPC版をプレイしたときの緊張感と爽快感と3D酔いの悪夢が蘇ります(涙)。設定のみならずデリケートなキーレスポンスやシークレットエリアの場所の傾向、ちょっとおバカな敵の動きはまさしくかの名作の香り。若干の古臭さも含めて楽しみたいな。未ローカライズが惜しまれる。

ファーストパーソンシューティングのはしり、といわれる作品の最新作だけあり、そのアクション性は高く、緊張感もあっておもしろい。しかしゲーム中の指令およびヒントはすべて英語。英語がわからないとかなりツライ。それでも可って人には楽しめる内容なんだけど。もったいない。

英語がわからなくてもノリでガンガン進めるアッパーなゲーム性は、ある意味ワーコレの真骨頂。FPSに"遊び場"としての行き届きぶりを望む人は、買って損しないはずです。Xbox Live対応のマルチプレイモードは、キャラの役割分担がミソ。"衛生兵"にやり甲斐を感じられれば一人前です!?

30POINT

12月25日発売 WC Wakeboarding Unleashed: Featuring Shaun Murray



マイクロソフト
アクションスポーツ
4800円

プロウェイクボーダーのショーンマリー氏をフィーチャー。ウェイクボーダーとしてハイパワースピードボートに引っ張られ、湖を縦断し、危険なコースで技を決める。水面の表現はとくに美しい。

ひとつずついろいろなテクニックを教えてもらい、順番にマスターしていける作りはうれしい。ほんのちょっとの英語力があれば理解できるし。ゲームならではの、かなりムチャなステージもあって、かなり爽快。ちょっとうまくなると、どんどん気持ちよくなって止められなくなります。

チュートリアルでいきなり英語ができないワナに陥りかねないですが(涙)、スポーツならではの爽快感はわりと再現されてますな。ただし疑似体験を味わうには、やや緊張感が足りないか。海外ゲームならではのバカっぽさ(いい意味でね)もちりばめられた、たまーに遊びたくなる佳作。

水面を走る疾走感が心地よい。コースレイアウトも多彩、簡単操作でジェットコースター感覚の気持ちよさが味わえる。ボートとプレイヤーをつなぐロープを離してトリックを出したりと、緊張感も高い。アクションゲーム的な要素と、レースゲーム的な要素がミックスされているカンジも◎です。

何度も何度もリトライし、やっとこさ小目標を達成したときの充実感はひとしお。アンロックされたご褒美実写映像が目に染みます。基本は「トリック決めてヒャッホー!」なゲームなので、多少なりともアウトドア志向がないと、単なるコマンド入力ミニゲーム集以上には感じられないかも。

27POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

ワールドコレクションは英語力によって楽しめかたの差が人によって大きいので、正直評価が難しい。だとしても「ウルフェンシュタイン」は、けっこうよくできています。賛否両論の可能性もありますが「R」は個人的に大好きで、買いです。

上質の走りを求める無免許ドライバー(涙)としては『R』は買います。すでに予約済み。あとはワーコレから「シンプソンズ」と『バフィー』をチョイスして遊びながら英語力アップの予感(ただし予感のみ)。金銭的にそれで限界(号泣)。

ワールドコレクションの説明書は英文の直訳。これってどうにかならないものか。せっかくいいゲームでも言葉がわからないと楽しさ減。もったいないなー。「シンプソンズ」とかおもろいのに。英語が得意な人なら、迷わずオススメしちゃいます。

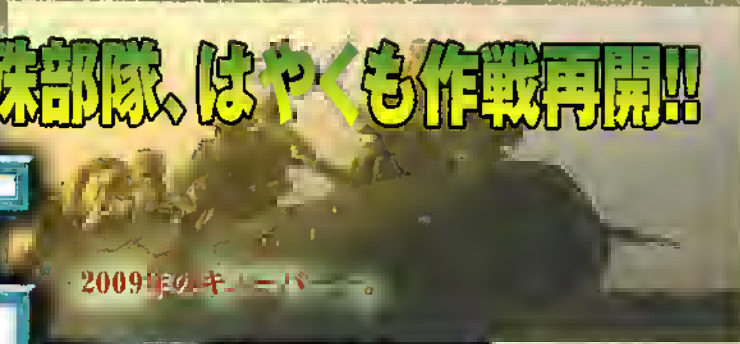
正直、英語力がないと会話の微妙なニュアンスがわからないのですが、よくわからないなりにも何をすればいいかは理解でき、かつ楽しげな雰囲気が伝わってくる「シンプソンズ」はワーコレの鑑じゃないでしょうか……って持ち上げすぎ?

※ WC "Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

緊急速報!! Urgent news flash!!

米軍特殊部隊、はやくも作戦再開!!

GHOST RECON ISLAND THUNDER



2009年のキューバ――。

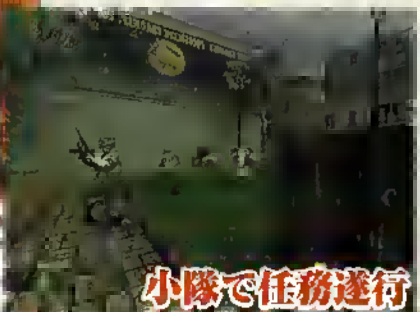
カストロは死亡し、
数十年ぶりの自由選挙が[illegible]ようとする中、
麻薬で権力を掌握した将軍[illegible]リオゴによって、
その選挙が[illegible]に落とし[illegible]ようとしていた。
強欲なリー[illegible]……。
自由選挙を成功させるべく、
米国特殊部隊"The Ghost"チームは
国際連合PKF活動の一部として
キューバに派遣されたのだった。

9月に発売されたばかりの『GHOST RECON』続編の移植が決定! すでに発売されているUS版のプレイレポートを交えつつ、『ISLAND THUNDER』のゲーム性に迫る!

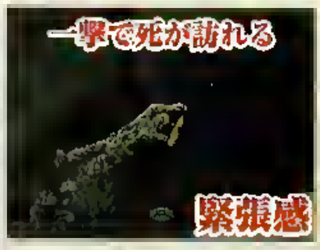
タイトル	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	ユービーアイソフト	[illegible]	
ブロック数	未定	対象年齢	18歳以上
その他	システムリンクケーブル対応(16人[illegible]プレイ可能)、Xbox Liveプレイ時には16人同時プレイ可能		

"カリブの楽園"に渦巻く陰謀を暴くため、キューバへと上陸せよ!

一瞬の気の緩みが死につながるFPS。小隊を指揮して戦うシミュレーション的な楽しみ。軍事作家にして、ミリオン突破のゲームを数多く手がけるトム・クランシーのシナリオ。この3つが融合した作品が『GHOST RECON』シリーズだ。シリーズ第2弾となる本作の舞台は、前作から1年後のキューバ。カストロの死による混迷という、リアリティー溢れる物語を題材に、"The GHOST"の戦いが、再び描かれる!



小隊で任務遂行



一撃で死が訪れる 緊張感

↑←1発の銃弾が生死を分ける過酷な戦場。その緊張感のなか、2小隊・計6人を率いて、任務を遂行していくのだ。

『ISLAND THUNDER』を読み解く、キーワードをピックアップ

キューバ

[illegible]国とメキシコ[illegible]カリブ[illegible] [illegible]

[illegible]

[illegible]や織物など文化的に豊か[illegible]でも[illegible]日本的にはスパーツと、[illegible]のほうが[illegible]

カストロ

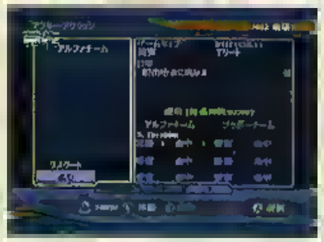
[illegible]ージを[illegible]れないが[illegible]安定しており、日本との[illegible]交も[illegible]

PKF (Peace Keepi[illegible])

国連[illegible]維持軍の活動。[illegible]KO(国連平和維持活動)と[illegible]にあたる人間が、ある程度の[illegible]されていること。そのため日本はPKFには参加できない。

さらに充実! Xbox Liveの"GHOST"ライフ!!

最大16人での対戦・協力プレイが好評だったXbox Live。チーム対抗戦や捕虜の奪い合いなど、前作にあったゲームモードはすべて継承。さらに世界のGHOSTたちとオフラインの成績を競い合うことが可能になった。対戦用マップもキューバだけでなく、ロシアや砂漠のマップも登場!



↑ミッションの成績を他人と競えるようになり、オフラインでのプレイも、モチベーションアップ?



新たなる戦場で世界中の兵士としのぎを削れ!!

↖↑対戦用のマップはキューバベースのステージに加え、前作の人気マップが4つ、砂漠のマップが3つ登場。砂漠ステージは、Xboxで未発売の「デザートシージ」のもの!?

US版でひと足早く参戦! ロシア戦線とのちがいをレポート

キューバへと戦場が移り、何が変わったのか? 前作を遊んだプレイヤーにとって気になるポイントを、すでに発売されているUS版で検証。地形、敵勢力、そしてGHOSTたちの新装備——。3つのポイントに分けて、『アイランドサンダー』で進化・改良された部分をレポート!

MAP 気候の変化が行く手を阻む

極寒のロシアの気候とは真逆ともいえる、今回の作戦地域、キューバ。熱帯特有の樹木や街並など、変更点は見た目だけではない。全体的に起伏の激しいマップが多く、敵兵を発見しづらい。また、横殴りの雨の中で行なうミッションも登場。"自然"との戦いにも手を焼きそうだ。





⬆➡同じジャングルでも生えている木が変わっているため、違った印象を受ける。水の数が多いので隠れやすい感じも。





⬅⬆悪条件の中、任務を遂行するGHOSTたち。中南米ならではの激しいスコールや、猥雑として入り組んだ街が視界を遮る。

ENEMY 地の利を活かす、狡猾な反乱軍

ロシア兵からキューバ反乱軍へと敵は変わっても、圧倒的な物量で我々を苦しめるのはあいかわらず。しかも敵陣へ突入する作戦ばかりのため、大量の固定式マシンガンや戦車が設置済み。苦戦は必至か!?



今回排除すべき敵は前作と異なり、首謀者の顔が明らかになっている。将軍プリオゴ——表の社会では将軍としてふるまい、裏では麻薬の栽培、武器の横流しで私腹を肥やす——この男を拘束することが、自由選挙の成功とあわせ、GHOSTに課せられた任務である。



⬆敵は変わっても、戦闘の基本は変わらず。撃たれるまえに息の根を止めろ!



⬅⬆前作にはなかった、ジープからのす速い攻撃。戦車もフォルムの異なるものが登場。沈黙させるのはやはり対戦車兵器、M136だ!

WEAPON 初期装備が増え、より強力に!

前回の任務でも精鋭部隊に見あった兵器が支給されていたが、新たな兵器が追加され、強力な部隊へと進化。さらにキャンペーン中に配属される特別な兵士だけでなく、一般兵士の装備も強化された。機銃手と破壊工作兵には最初から新装備が登場!

新たに支給される実在兵器

M4 SOCOM	ライフル
SR-25	スナイパーライフル
9mm Russian	ピストル

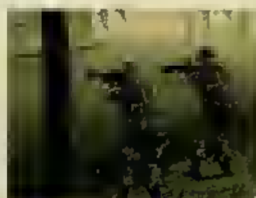




⬆↗➡US版でもっとも特徴的だったMM1(写真上)。主武装がグレネードという、火力特化の装備だ。右の写真は一般兵士用の新武器、7.62DP(マシンガン)とZ-84(ライフル)。

SOLDIER 戦場にあわせてイメージチェンジ?

ロシア戦線の1年後というだけあって、前作に登場した兵士も引き続き参戦。キャンペーン中に配属される"スペシャリスト"たちは、すべて前作で活躍した兵士たちだ。同じといえども熱帯用の迷彩、ペイントを施し、密林での戦闘に備えているぞ。



➡一般兵士の服や帽子も熱帯用の装備にチェンジ。



タスクはどうなる!?

武器追加やゲームモードの追加など、前作では50もあった隠し要素"タスク"だが、US版では18個と控えめ。Xbox Liveで配信される、新マップやミッションに期待か!?



緊急速報!!
Urgent news flash!!



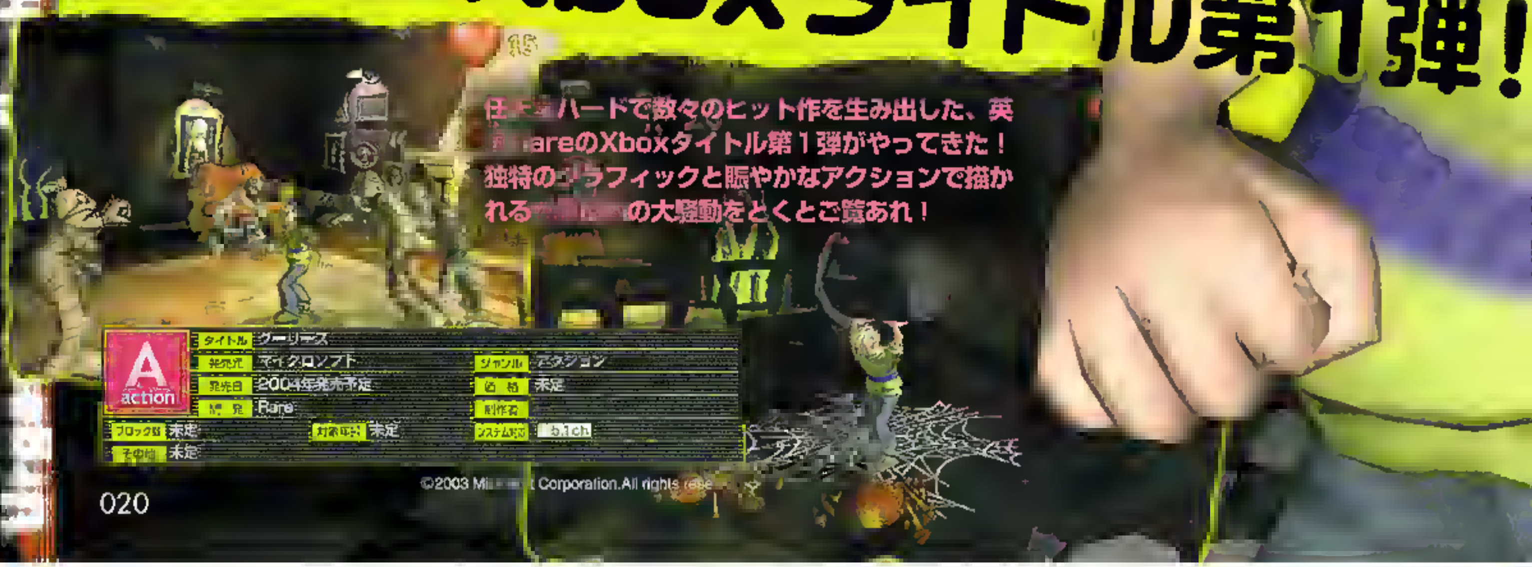
グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES

Rare(レア)ってどんな会社？

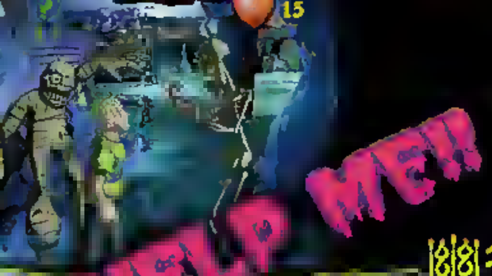
「ドンキーコング64」や「バンジョー&カズーイ」など、任天堂系ハードで数々のヒット作を産み出した、イギリスの開発会社。昨年、マイクロソフトの傘下となり、以後、Xbox北米タイトルを開発。本作は今年10月に発売された、RareのXboxタイトル第1弾である。

あの『ドンキーコング64』や『バンジョー&カズーイ』を手がけた RareのXboxタイトル第1弾！

任[illegible]ハードで数々のヒット作を生み出した、英[illegible]areのXboxタイトル第１弾がやってきた！独特の[illegible]ラフィックと賑やかなアクションで描かれる[illegible]の大騒動をとくとご覧あれ！



タイトル	グーリーズ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	2004年発売予定	価格	未定
開発	Rare	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch		
その他	未定		





『グーリーズ』ってどんなゲーム？

マイクロソフトに直撃インタビュー!!

9月16～17日にフランスで開催されたXbox発表会"X03 EUROPE"にて、マイクロソフト ゲームスタジオXのケン・ローブ氏にインタビューを敢行。『グーリーズ』のゲーム性について、お話を伺った。

――『グーリーズ』をプレイして、間口の広いゲームだな、と感じましたが……？

ケン 最初の45分くらいはすごく簡単です。でも、そこから先は難しくなり、パズル的な要素も大きくなります。たとえばひとつの部屋に入ったとき、2方向から敵が出てくる。このとき、どの武器を選んで、どう戦うのかを考えなければなりません。解決方法はいろいろ用意しています。とても難しいと思った部屋でも、プレイしていくうちに有効な方法がわかってくるので、何回やっても楽しめるのです。

――攻略本がない状態でエンディングまで到達するには、どれくらいの時間が必要ですか？

ケン 15時間くらいですね。ゲームの中には100の部屋があって、各部屋には本が1冊隠されています。それを5冊取るとチャレンジモード（※一定の条件下で敵を倒すミニゲーム的モード）をプレイできます。チャレンジモードには全部で20のゲームがあり、ゲームの結果によってプラチナ、金、銀、銅のいずれかのメダルがもらえます。プラチナのメダルを取れば、新たなご褒美が出てきます。

――チャレンジモードだけでも楽しめそうですね。

ケン 一度のプレイで全部の本を取ることは難しいので、何回かプレイしなければならないでしょう。全部取らなくてもゲームはクリアーできますが、『グーリーズ』にもRareのゲームでおなじみの"達成度"というものがあり、それを完全に達成するのは難しいと思います。すばやく敵を倒して、取るものは全部取るといったプレイをしないと、すべてを達成することはできませんね。私たちがこのまえやったときは、38パーセントしか達成できませんでした。何回もプレイしている人でも、それなりの時間がかかるようですね。

――最後に、Xboxでゲームを作った感想は？

ケン ゲームキューブに比べ、開発がしやすいかなぁ、という感じです。RAMの大きさがぜんぜん違うのと、ハードディスクがついているので読み込みがすごく早い！ ゲームに詰め込めるデータ量も多くできた。全体的にXboxのほうが優れたハードだと思いますよ。



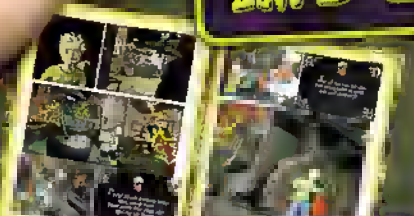
Microsoft
STUDIO MANAGER
StudioX
ケン・ローブ Ken Lobb

マイクロソフト・ゲーム・スタジオのスタジオX経営を担当。マイクロソフトとRareとのパイプ役も務める。



彼女が幽霊たちの手に！

コミカルなオバケたちと幽霊屋敷で大乱闘！蹴って殴って彼女を助けろ！



幽霊屋敷"グール[illegible]ン"に囚われた彼女を助けるため、主人公クーパーの救出劇が描かれる『グーリーズ』は、マンガの中から飛び出たようなグラフィックと、目いっぱい詰め[illegible]れたキャラパターン[illegible]のアクションゲーム。幽霊屋敷の中に仕掛けられたイジワルな罠や、恐ろしいモンスターたちの襲撃をやり過ごし、愛しい彼女を救い出すのだ！

主人公クーパーと幽霊屋敷に潜む住人たち

屋敷に迷い込んできた者、館の住人。本作には、さまざまな人物が登場する。ここではクーパーとその彼女、そしてスタート直後に登場するキャラにスポットを当ててみよう。

愛しいあの娘を救い出せ！ クーパー

地図を片手に彼女とハイキングをしていたが、道に迷い、幽霊屋敷に立ち入るハメに。彼女を救うため、屋敷に潜入した彼の運命やいかに？

クーパーのガールフレンド アンバー

モンスターたちに捕まり、屋敷の中へと連れさられてしまった悲劇のヒロイン。屋敷に閉じ込められた彼女には想像[illegible]絶する仕打ちが……。



クーパーを支える執事 クリブンズ

クーパーが屋敷を探索している最中に出会った執事。モンスターや武器について、探索に役立つ情報をクーパーに提供してくれる。

屋敷の主 バロン フォン グール（男爵）

アンバーを誘拐した張本人。モンスターを操る能力（？）でアンバーを連れ去った。ほかにもたくさんの子どもたちが彼の手によってさらわれている。

探索を進めるにしたがって新たな住人たちとの出会いも



捕われの少女発見!!

WEAPON

屋敷にある武器は100種類以上！ イスや消火器、はては水鉄砲も使えちゃう！

屋敷内のいたるところにあるイスやモップ。一見すると何の変哲もない家財道具だが、そんなことはない。これらはモンスター撃退に役立つ立派な武器であり、その数じつに100種類以上！ イスを振り回し、花瓶を投げつけ、行く手を遮る邪魔者たちを打ちのめせ！

⬇広い範囲に攻撃可。左右にぶん回してモンスターたちに叩きつけろ！





⬆炎を身にまとった敵にはコレ！ リーチのある攻撃でシューっと吹き飛ばせ！



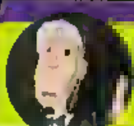
⬆一度投げると壊れて使えなくなる。遠くの敵を倒すときにぜひ！



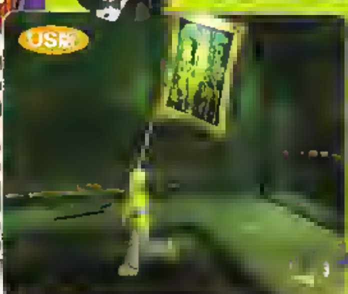
⬆炎を振り回してモンスターを燃やそう。炎に弱いミイラ男に当てれば、火だるまになるぞ！



⬅たかが水鉄砲と思ったら大間違い！ ゾンビの体力をどんどん削りとれるほど強力な武器だ。



武器を使うときは使用回数にお気をつけくだされ！



武器には使用回数が決められており、武器を手にしたとき、画面右下に使用回数が表示されます。武器を使うときは残り回数にご注意くだされ。



⬅残りの使用回数が、ゲージで表示されている武器もあるぞ。

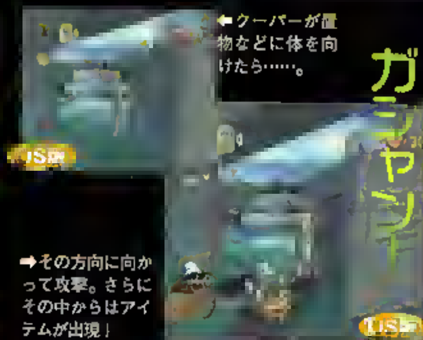
アクションを駆使して屋敷内を

彼女を捜すため、屋敷内を探索するクーパー。しかし、簡単に室内を探索できるほど、この屋敷の作りは甘くない。奥へと続く扉を開けるために、恐ろしいモンスターたちと対決するのは当たりまえ。ときには秘密のアイテムを室内から捜しださなければならない、なんて状況もありえるのだ。屋敷内を隅々まで探索し、彼女のもとまでたどり着け！



⬆スティックを敵方向に入れるだけで、自動的にパンチやキックをくり出してくれる。

屋敷の中には壊せるものがいっぱい！



⬅クーパーが置物などに体を向けたら……。

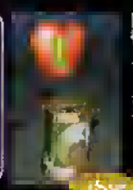
➡その方向に向かって攻撃。さらにその中からはアイテムが出現！

木箱や棚、壁に飾られた絵など、屋敷には壊せる家財が多数置かれている。モンスターを攻撃するのと同様、クーパーがこれら家財を攻撃し、破壊することも可能。家財を壊せば、その中からクーパーを手助けしてくれるアイテムが現れることもある。ただし、中にはモンスターが潜んでいる家財も存在するとか……。

パワーアップアイテムで幽霊たちを蹴ちらせ！

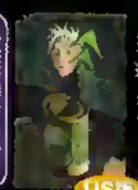
体力回復、すばやさアップ……本作には、多くのアイテムが出現する。アイテムは落ちているものを拾うか、家財を壊して出現させることで得られ、その種類は多種多彩。ここで紹介している3つは、その中のほんの一部にすぎない。うまく利用して、モンスターたちを蹴散らそう！

ライフ回復



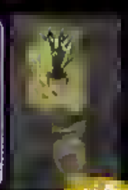
⬅数字の数だけライフを回復してくれる。

攻撃速度アップ



⬅一定時間クーパーの動きがすばやくなる。

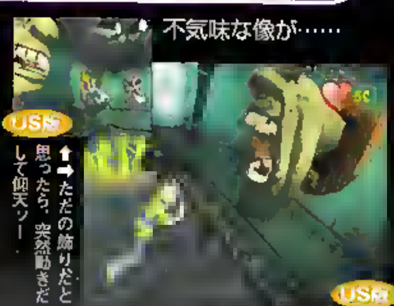
武器使用∞



⬅一時的に、武器の使用回数が減らなくなる。

室内や通路にはドッキリする仕掛けが満載！

室内や通路には、クーパーをビックリさせる仕掛けが、数多く用意されている。このイベントが発生するとクーパーは驚き、それとともに画面上にはボタンが出現。制限時間内に画面の指示どおりボタンを入力すれば、クーパーは恐怖を押し殺すことに成功し、無事探索を続けられる。反面、失敗すると体力が減少。場合によってはゲームオーバーになることも……。



⬆➡ただの飾りだと思ったら、突然動きだして仰天ソー

探索！ 多彩な攻撃で敵をK.O!

スティック1本でダイナミックな連続攻撃が！

複雑な操作をすることなく、多彩な技をくり出せるのが『グーリーズ』の魅力だ。スティックを敵方向に倒しておくだけで、連続攻撃がくり出されるのだ。







←↑最初は軽い攻撃から入り、最後はソバットやトビゲリなど大技でフィニッシュ！ 攻撃内容は、敵との距離や向きによって頭突きやアッパーなどに変化するぞ。



↑敵に後ろを取られた状態でも……。



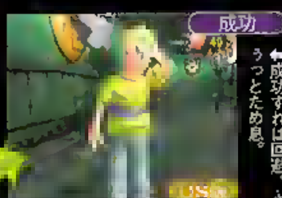
➡スティックを敵の方向に倒せば瞬時に攻撃！



↑少し離れた場所から、倒れた敵に向けてスティックを倒すと、エルボードロップで追撃がだせるぞ！

画面の指示どおりにボタンを入力





←成功すれば回避。ふうっとため息。



←失敗すると体力が減少してしまう……。

MONSTER

クーパーを襲うのは幽霊だけじゃない テレビやドアまでが化けて出る！

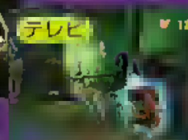
登場する幽霊やモンスターは25種類以上。ゾンビやミイラといったおなじみのモンスター以外に、呪われた家具など、一風変わったヤツらも出現するぞ。



↑小さい体でちょこまかと動く。攻撃を当てにくいのが特徴。



↑骸骨なので体はもろく、体力も少なめ。だが、複数を相手にすると少々やっかい。



←近づくとビリビリと電撃で攻撃してくる。



➡リーチのあるドアノブ攻撃で追ってくる。



↑どこか抜けている変わりもの。不死者だけに体力が多いが、戦いには不向き？



↑通常攻撃ではダメージを受けない。包帯には、やはり火が有効？

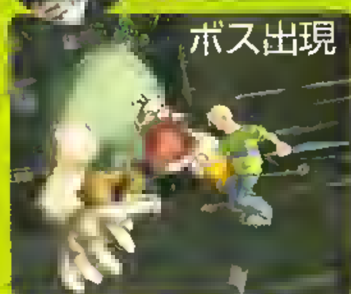


⬅よく見るとどこかで見たような姿をしているこの敵は……ま、まさか!?

この敵はもしかして……



ひと筋縄では倒せない ボスも潜んでおりますぞ！



この屋敷のどこかに、たいへん恐ろしいボスが住み着いているので、お気をつけください。いつもの戦いかたでは、うまくダメージを与えられないどころか、クーパー様にも危険が及んでしまいますぞ！

⬅高い攻撃力と体力を持つボスは要注意。ボスによって攻撃方法や弱点は異なるので、動きを研究しつつ、最善の攻撃方法を捜し出すのだ。



「こう滑りたい！」と思ったプレイをそのまま再現できるリアルなスノボーゲームの本作。多数の新要素を紹介！

2004年2月26日
発売決定!!

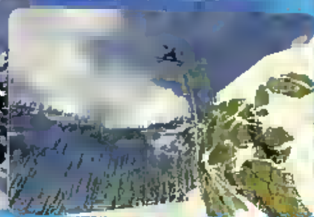
タイトル	テンクウ 2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーフェクト スノーボーディング
発売日	2004年2月26日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Microsoft Game Studios	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	
システム対応	5.1ch / 2人～ / [illegible]		
その他	Xbox Live、システムリンクケーブル使用時は8人同時プレイ可能		

広大なゲレンデで、思いつくままのトリックをキメろ！

本作では、前作『天空』を大幅に上回る数のトリックを再現している。レールスライドやエアトリックはもちろん、バターやリップもできてしまう。一流のプロしかできないような、シビれるほどカッコイイ連続トリックも、練習次第で出せるかも!? チュートリアルも用意されているぞ。



←↓ボードをしな[illegible]"バター"に、自然のままの[illegible]する"ダウンヒル"。雪山を[illegible]し[illegible]





↑バターの写真をもう1枚。雪煙の細かさやキャラクターの影、樹林の美しさに注目！





↑→ボードをさわる"スタ[illegible]"、手のみで体を支える"リ[illegible]プ"なども再現。



カメラマンの前でクールにキメよう！

←ゲレンデにいるカメラマンの前でトリックをメイクして、ボーナスを狙え！

スタイルをキメて 高得点を狙え！

"スタイルボーナスシステム"は、どれだけ美しくメイクできたかを評価するシステム。たとえば180°回転するトリックの場合、すぐに回り切ってしまわず、滞空時間をフルに活用してゆっくり回転すれば得点が高くなるのだ。



↑スノボーでもっとも重要となる"スタイル"。カッコよくトリックをキメれば、それだけ高得点に。



これがスタイルのゲージだ！

←トリックをメイクしているときに表示されるゲージは、現在の得点を表している。美しくメイクして高得点を狙え!!

レールスライドは バランスが命

レールの上を滑るレールスライドを行うと、画面下にバランスを表すメーターが表示される。これを参考にして上手にバランスを調整し、レールスライドを完成させろ！ 慎重なコントローラ操作が要求されるぞ。



↑レールの上を滑り抜くレールスライド。カッコよくキメられるかはウデ次第!?



バランスをきれいに保て

←レールスライドに入ると、画面下にメーターが表示される。重心が左右に傾きすぎないように、体勢を調整すべし!!

あの名作『天空』が帰ってきた！ 数々の進化に着目せよ



➡収録音楽はなんと300曲以上！





⬅⬆画面分割やシステムリンクでも、美しいグラフィックでマルチプレイが楽しめる。1on 1だけではなく、チーム形式でトリックを競い合うこともできるのだ。

トリックをキメまくる爽快感で話題を呼んだ、スノボーゲームの傑作『天空-Tenku- Freestyle Snowboarding』。その続編がついに登場！ 前作のコンセプトはそのままに、グラフィックやトリック数は大幅に進化。コンボシステムやスタイルボーナスシステムなどの新要素も導入されており、まさに"スノボーゲームの決定版"といえる完成度になりそうだ。

前作『天空』ってこんなゲーム

スノーボードのメインストリームである、フリースタイルに重点をおいたスノボーゲーム。実在のゲレンデやプロライダーなどが登場。アメリカのインディーズバンドの曲が約[illegible]され話題に。



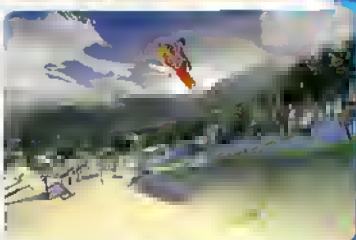
⬅前作はXb[illegible]本体と同時に発売[illegible]

新要素の追加でゲーム性はさらに高みを目指す

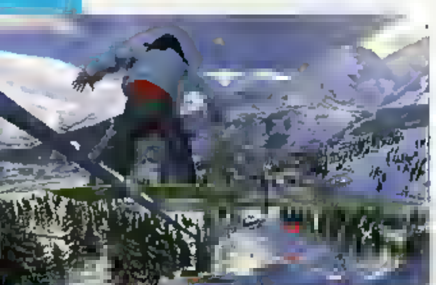
Xbox Liveへの対応や足を固定しないハード"スノースケート"などの新要素で、壮大な雪山をあますところなく楽しめる本作。ここでは、そんな新しい楽しみかたをドドンと紹介するぞ！ さらに、トリックを決めるためゲレンデに設置されているアイテムも掲載。どんなトリックをメイクできるか、いまからあれこれ想像してみよう！

ゲレンデに用意された 数々のアイテム

ゲレンデには、レールスライドやトリックをメイクするために使う"アイテム"がたくさん配置されている。倒木や、さらにはリフトまでもアイテムになる！



➡ハーフパイプでジャンプし、多彩なトリックをメイクしよう！



豊富なアイテムで自由自在にメイク



⬅倒れている大木も、ボーダーには格好のアイテム。



スノースケート

スケボーのような"スノースケート"も登場！ ボードに足を固定しないので、スノボーよりも自由度が高くハデなトリックをメイクすることができるのだ。

新しい遊びかたで広がる『天空』の世界

Xbox Liveでマルチプレイ！

本作はXbox Liveにも対応しており、最大8人でマルチプレイを楽しめる。対戦やセッションのほか、現在自分が世界ランキング何位かの確認や、トーナメントの編成も行えるぞ。XSN Sportsにも対応。



有名ライダーも 多数登場！

本作には、世界で活躍する超ハイレベルなライダーが総勢14名も登場。さらに彼らをプレイヤーキャラとして使用することもできる。彼らがくり出すトリックのフォームは美しく、実際のスノボーの参考になるほどリアル。プロのテクを盗め!!

⬇フリーライダーとして有名なジェレミー・ジョーンズ。彼のダイナミックな滑りを再現しよう！





⬆国内で精力的に活動を続ける、植村能成プロも登場するぞ。

『天空2』がもっと楽しくなる！ スノボー用語解説

■180：ワンエイティーと読む。空中でボードを回転させた角度を指す。■グラブ：ジャンプ中にボードをつかむ技。■ダウンヒル：自然のままの山を一気に下るプレイ。■トリック：180やグラブなどの技をこう呼ぶ。メイクをキメる、ともいう。■バター：雪面にバターを塗るように滑る滑走方法。■ハーフパイプ：半円形のコースでジャンプをくり返す競技。■リップ：ハーフパイプの端を手でつかむトリック。■レール：手すりなどの細い場所。もしくはそれを滑る技。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

緊張感あふれる

スパイ映画のようなスリルと興奮!!

緊張感あふれるスパイアクションが体験できる、アクションアドベンチャー『ローグオプス』が登場する。プレイヤーは、主人公ニキを操作して敵地へと侵入。物品の強奪やテロリストの暗殺といった、さまざまなミッションへと挑んでいく。そこには多くの敵が待ち受けているが、任務の基本は隠密行動。物陰に隠れる、こっそりと移動するなどの多彩なアクションを駆使し、敵に気付かれないようミッションを成功に導くのだ。



➡敵の拠点だけあって随所に危険なトラップが。無事切り抜けられるか!?

施設内に潜入し敵に見つからないようミッションを達成せよ!





⬅変装をして敵の目の前を堂々と通過。ただし、不審な行動をして正体がばれたら……!



➡状況によっては冷静に敵を倒すことも必要。潜入したことが発覚するまえに、急いで任務を達成せよ!!



ヒロイン ニキ・コナーズ

家族の無念を晴らすため反テロリスト組織に身をおいた、復讐の女スパイ。しなやかなその肉体に、数々の潜入・暗殺術を秘めている。

両親を殺したテロリスト組織に復讐を果たせ!

ニキ・コナーズは、軍隊に所属していたころに知り合った夫のマイケル、娘のエイミーを、爆破テロによって失ってしまう。真実の追求に奔走していたニキは、フェニックスという反テロ組織の存在を知る。だが、フェニックスは最高機密の存在であり、外部に情報が漏れることは許されない。組織は選択を迫られていた。ニキをフェニックスに迎えるか、あるいは抹殺するか……。兵士であったニキの華々しい記録を知ったフェニックスは、彼女を仲間に加える決断を下す。それから2年――家族を失った本当の理由を捜し出すため、激しい訓練を終えたニキは、スパイとしての活動を開始した。

ROGUE OPS™

タイトル	ローグオプス		
発売元	ケムコ	ジャンル	ステルスアクションアドベンチャー
発売日	2004年2月発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	ケムコ	制作者	
ブロック数	未定 / 対象年齢 18歳以上	システム対応	
その他	Xboxボイスコミュニケータ対応		

まるでスパイ映画を思わせるストーリーとシステムの数々。多彩なアクションで手に汗握るスリル感を味わえ!

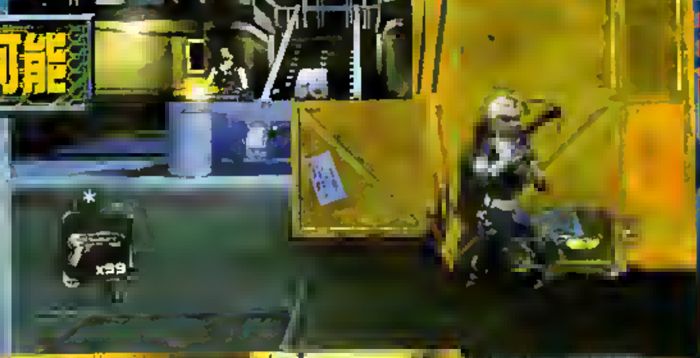
3Dステルスアクション

STEALTH ACTION 1 さまざまなアクションが可能

潜入·暗殺のエキスパートであるニキは、さまざまなアクションが可能だ。基本動作である"しゃがみ"のほか、ロッカーに身を隠す、キーをすり取る、壁をロープで登るといったスパイアクションが、状況に合わせてワンボタンで実行可能だ。

もちろん、ピストルやボウガンといった武器を使っての射撃戦も可能。ただし、音や血痕に気付いた敵が、ニキめがけて集まってきてしまう。あくまで最終手段と理解しよう。

また、こうしたアクションをスムーズに行うため、ミッション開始まえにはトレーニングステージで訓練を積むことができる。



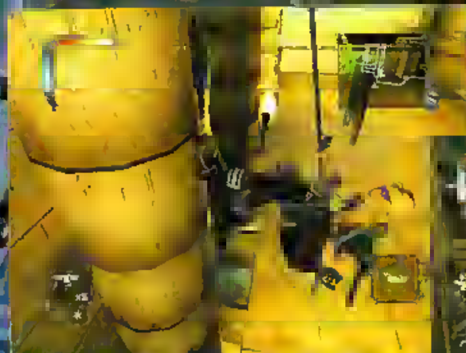
↑物陰にしゃがんで隠れ、相手の動向をうかがうニキ。半身を乗り出して敵を狙撃することも可能だ。

敵の動向はマップ画面で感知せよ!

敵に見つからないことが前提となるだけに、その動向を察知するためのマップ画面は重要な意味を持つ。画面右上にあるマップ画面には、敵の位置や視界が表示されるほか、敵が異変に気付き警戒態勢に入ると黄色く点灯。さらに、ニキが見つかったALERT状態では、赤く光って状況を教えてくれるのだ。



↑一度見つかってしまうと敵が敵を呼ぶ、とんでもない状況に。マップ画面に注意しよう。





↑➡ロープを使い、壁をクライミングするニキ(左)。マップを立体活用し、できるだけ敵のいないルートを進もう。ただし、状況によっては敵との銃撃戦も止むなし!!(右)

STEALTH ACTION 2 多彩なスパイアイテム

壁の向こう側を覗ける"バイザー"や、ニキの行動スピードを2倍にする"アドレナリンブースト"など、ゲーム中には独特なスパイアイテムが多数出現する。これらをうまく活用することで、ニキの任務達成はさらにスムーズなものとなるだろう。

網膜スキャナー



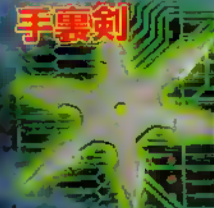
←要人物の網膜情報でキーのアンロックに用いる。遠距離からスキャンも可能だ。

フライカム



←小型カメラ。遠隔… [illegible]

手裏剣



←言わずと知れたニンジャが使う飛び道具。遠距離から音を立てずに敵を倒せる。ほかにも多くの武器がある。

TOPIC 音声でニキに指示が出せる!!

なんと本作では、Xboxボイスコミュニケータ(写真)を利用することで、ニキに音声で指示を出せるのだ。アイテムや武器の変更、使用を声で操作できるぞ。より、緊迫感あふれたアクションが期待できそう。



STEALTH ACTION 3 素手での暗殺術を駆使

前述したように、銃での攻撃は敵を呼び寄せてしまうリスクがある。そこで活用したいのが、素手での攻撃だ。具体的には、敵に気付かれないように背後から接近し、画面に表示されるコマンドを入力。成功すれば、音を立てず血も流さずに敵を葬ることができる。ただし、失敗すると逆にダメージを受けてしまうので、的確な操作が必要とされる。

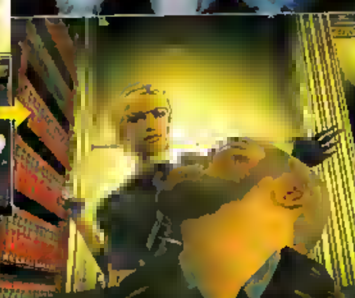




↑➡コマンド入力が成功すれば、華麗なアクションで敵を倒すデモが!!

コマンド入力で敵を無音で仕止めよ!





↑➡敵に背後から忍び寄りアクションボタンを押すことで素手攻撃を開始。制限時間内に正しくコマンドを入力するのだ!!

ゲームの世界を広げる立体音響を体験できるサラウンドヘッドホンに新商品登場！

6本のスピーカーを置かずに、ヘッドホンだけで、立体音響が体験可能になった"ドルビーヘッドホン"搭載のパイオニアのデジタルサラウンドヘッドホンの楽しさを紹介。



このヘッドホンで体験できる！

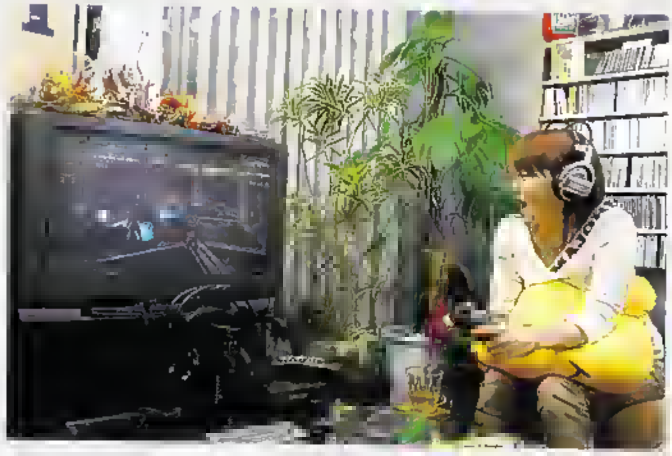
Xboxのソフトや本誌記事で見る"5.1ch対応"や"Dolby Digital対応"の表記。これは，ゲームを大迫力の立体音響で遊ぶことができる仕様。

ここで紹介するヘッドホンは，そんな立体音響を，ホームシアターのように6本のスピーカーがなくても，実現できるというスグレモノなのだ。

グラビアアイドルの岩佐真悠子ちゃんが体験！

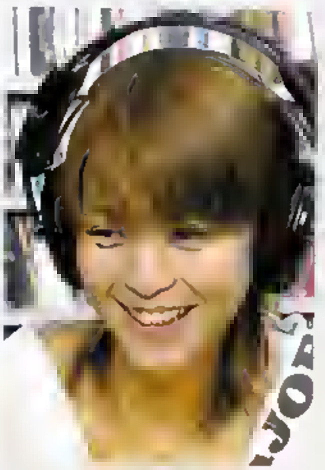
ゲームや映画のドルビーデジタル対応の作品をいくら「ヘッドホンだけでサラウンドの立体音響を体験できる」と書いても，なかなか伝わりにくいだろう。と言うことで，このヘッドホンのすごさをミスマガジン2003グランプリに輝いた，岩佐真悠子ちゃんに体験してもらった。その生の声をお届けしよう。

ふだんはあまりゲームをしないという真悠子ちゃんだが，『ディノクライシス3』など数タイトルをプレイ。



スゴイ迫力に思わず……!!

MAYUKO IWASA'S REPORT



――ゲームは，よく遊ぶの？

「ゲームやったのって，『マリオカート』とか『ドンキーコング』ぐらいなので，今日遊んだゲームは難しかったですね」

――でも，飲み込み早いよね。

「兄がいるんですけど、すごくゲーム好きなんですよ。兄ならサクサク進めそう。私は『きゃあきゃあ』言ってるだけでダメですね」

――このヘッドホンのサラウンドの音はどうだった？

「プレイした『ディノクライシス3』は、メチャメチャ恐かったですよ。ドアが閉まったりする音がちゃんと左から右に聞こえてきたり、敵が来てるのが音でわかるってすごいですね。あと，コントローラが振動するのも加わるのでビックリしちゃった。『ビク』ってする感じ。あと敵が出てくるとドキッとしますよね。『なにか来た！』って……。でも，最近のゲームって難しいですよね。『ボンバーマン』とか得意だったんですけどね（笑）。リアルすぎて……怖がりにはできないかも」

――臨場感はどう？

「すごいですね。どんな仕組みなのかわからないけど，立体的に聞こえました。ふつうの音と拡がりがぜんぜん違うんですね」

――どんなゲームが好きなの？

「なんだかほのぼのとしたゲームのほうがいいですね」

――今日遊んだゲームのほうが，サラウンドの体験にはいいんだけど。

「でも，リアルで怖すぎました」

――映画でもいい音で楽しめるよ。

「いいかもしれませんね。ホラーとかは，やっぱり恐がりには向かないかも……なんて言っていいのかわからないんですけど，リアルすぎて怖さが倍増する感じですよね，きっと」

――オンラインゲームはどう？

「先日の東京ゲームショウで『トゥルーファンタジー ライブオンライン』のステージに出させていただいたんですけど，ゲームセンターでみんないっしょにゲームしているような感じですよね。あのほのぼのとした感じは，私でも遊べそうでいいですね」

――今度はのどかなゲームで立体音響を体験してみるのもいいかな？

「怖かったしか言ってない気がするんですけど，でも本当に音がスゴイだけで臨場感ってこんなに変わるんだって実感しましたね。そうだ，私のこともぜひ応援してくださいね」

「すごく怖かった……」

岩佐真悠子

PROFILE

MAYUKO IWASA

1987年2月24日生まれ。身長155センチメートル。B83・W58・H83。血液型A。
趣味：カラオケ。
ミスマガジン DVD，ムック発売中。
講談社 ミスマガジン2003 グランプリを受賞。グラビアで活躍し，10月からは，TBS「ロンロパ全力投球」「開運音楽堂」のレギュラーなどテレビ出演も多数。今後の活躍が期待される。



Xboxはドルビーデジタル5.1ch対応で、サラウンド効果も満点！

Xboxは，いままでの家庭用ゲーム機の中でも唯一・5.1chサラウンドに対応したゲーム機。ムービーやゲームプレイ中の音響効果を立体音響として再生することが可能になっているのだ。対応したタイトルには、"Dolby Digital(5.1ch)対応"と表記されている。ドルビーが開発したその立体音響を再生するには，通常前後左右4台のスピーカーに画面中央からの声を再生するセンタースピーカー。そして、低音を再生するウーハーの計6台のスピーカーと再生させるためのアンプが必要になる。それがここで紹介するヘッドホンだけで，ゲームもDVD映画を見るときも映画館で見るようにダイナミックな音響で楽しむことができるようになるのだ。

接続には、光ケーブルを利用するので拡張AVパックが必要。それにより、立体音響をリアルに再生することが可能なのだ。忘れちゃいけないのが、Xbox本体の設定。オーディオのところをドルビーサラウンドにすること。



拡張AVパックで光ケーブル接続

AV PACK



DVDだって迫力の立体音響で楽しめちゃうのだ！

『プロジェクトゴッサムレーシング2』など対応タイトルは盛りだくさん!!

「プロジェクトゴッサムレーシング2（以下PGR2）」など5.1ch対応ソフトがいっぱいのXbox。「PGR2」では、プレイヤー視点を変えるだけで、音場も変化。クルマの中にいるときと後方視点では、現実に聞こえる音が違うように、視点による音の違いを忠実に再現しているのだ。ライバルカーが右後方から追って来ているということが，立体音響で方向までわかるということ。アクションゲームなどでは，狭い通路での反響音や足音までも、リアルに再現しちゃうのだ。Xboxを持っていて、まだサラウンドプレイの経験がないなら、店頭などで、一度体験してみてほしい。サラウンドのそのリアルさを知ったら、もう病みつき！



⬆立体音響は，石畳をタイヤが叩く音だって感じるなど，リアルさが違うのだ！

SOFTWARES

SE-DIR800Cモニター募集！

今回紹介したデジタルコードレスサラウンドヘッドホン，SE-DIR800Cをモニターしてくれる読者1名を募集します。モニターに当選された方には，商品をお送りし，Xboxで立体音響を実際に5.1chサラウンドを体験していただき、その感想など取材させていただきます。

応募方法

モニター希望の方は，ハガキに今回の記事に対する感想や5.1ch関連に対するご意見，ご希望などを書いて，129ページのあて先の「パイオニアヘッドホンモニター希望係」まで，郵便番号、住所，氏名，年齢、職業（学年），電話番号を必ず明記してください。取材をさせていただきますので，日本国内の方に限らせていただきます。



SE-DIR800C MONITOR

デジタル伝送でクリアーな音質!!



Xboxとのダブルネームで登場した"SE-XB1"。オープンエアー型で再生音響もトップクラス。デジタル伝送なのでノイズのないクリアーな音でサラウンドを再現。ドルビーヘッドホンを搭載した業界初のデジタルコードレスサラウンドヘッドホンの実力を体験できます。

[SE-XB1] <ヘッドホン部>型式：オープンエアー型ダイナミックヘッドホン／質量：約330g（充電池含まず）<トランスミッター部>・入力端子：光デジタル入力（角型）×1，アナログ入力（RCA端子L/R）×1／ヘッドホン端子：φ6.3mm標準プラグ対応／外形寸法（突起部含まず）：87（W）×221（H）×152（D）mm／質量：約1.1kg●付属品：ACアダプター×1，光デジタル接続ケーブル（角型1.5m）×1，充電用ケーブル（1m）×1，専用充電式ニッケル水素電池（単3形）×2，ヘッドホンスタンド×1，取扱説明書，保証書

デジタルコードレスサラウンドヘッドホン

SE-XB1

オープン価格※

デジタルコードレスサラウンドヘッドホン

SE-DIR800C

オープン価格※

[SE-DIR800C] <ヘッドホン部>型式：密閉型ダイナミックヘッドホン／質量：約250g（充電池含まず）<トランスミッター部>入力端子：光デジタル入力（角型）×1，同軸デジタル入力（RCA端子），アナログ入力（RCA端子L/R）×1／ヘッドホン端子：φ3.5mmミニプラグ対応／外形寸法（突起部含まず）：209(W)×50(H)×104(D)mm／質量：約520g●付属品：ACアダプター×1，光デジタル接続ケーブル（角型1.5m）×1，専用充電式ニッケル水素電池（単3形）×2，取扱説明書，保証書

SE-XB1の人気を受け10月下旬に発売となった最新機種。ヘッドホンとトランスミッターの小型軽量化を実現。まさに、サラウンドをヘッドホンで体験できる入門に最適な機種だ。



※オープン価格の商品は希望小売価格を定めていません。

PRESENTED BY



ヘーンシン。
NIGO（A BATHING APE® プロデューサー）
若野 桂（イラストレーター、アートディレクター）
みうらじゅん（イラストレーター）
6人のクリエーターがデザインした
着せかえ「X」、あたる！
©2003 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。※掲載写真は実物とは異なる場合があります。
XBOX
it's good to play together
xbox.com/jp



Microsoft
宇川直宏（VJ, グラフィックデザイナー）
浅野忠信（俳優）
安野モヨコ（漫画家）
2003.11.15（SAT）→12.20（SAT）
抽選で合計2,000名様にプレゼント
詳しくはwww.xbox.com／jp／まで。
着せかえ「X」、あたるキャンペーンお問い合わせ先：TEL.03-5774-4300

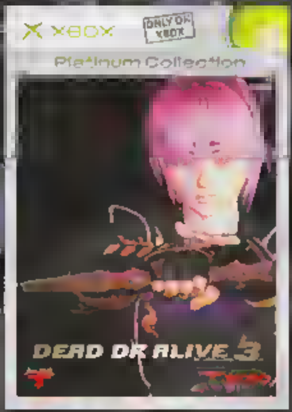


¥19,800=
PROJECT GOTHAM RACING 2
プロジェクト ゴッサム
ヘイローくXbox
Xbox
Xbox Live
Xbox DVD
New Price
Xboxは、コストパフォーマンスも進化しました
Xbox本体に、人気ソフト2本が入った、おトクなセットが新登場 しかも、コントローラが2個とDVD再生キットがついて、Xbox Live も2ヵ月間無料 今なら、イイコト、盛りだくさん
通常版新価格 ¥16,800（税別）
「Xbox プラチナパック」 11月20日発売 ¥19,800（税別）
※価格は希望小売価格です
CERO 15
BIZARRE CREATIONS
BUNGIE
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, Halo, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox Live, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries


HALO
レーシング 2
プラチナコレクション>
コントローラ 2個
2ヶ月間無料カード
ビデオ再生キット
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/

オールスター、解禁。

12月11日発売



［DEAD OR ALIVE3］

独自のシステムと
グラフィックの美しさで、
話題を呼んでいる
人気シリーズの第3弾。
これぞ至高の
格闘ゲーム。

希望小売価格 ¥3,800（税別）
発売元：テクモ株式会社
画面：©TECMO,LTD. Team NINJA 2001,2002



［DEAD OR ALIVE］
XTREME BEACH VOLLEYBALL

本格格闘技ゲーム
「DEAD OR ALIVE」
シリーズの
キャラクター8人が登場。
南の島でビーチバレーを
繰り広げる。

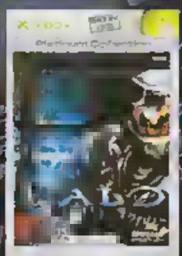
希望小売価格 ¥3,800（税別）
発売元：テクモ株式会社
画面：©TECMO,LTD. Team NINJA 2003

Xboxの自信作、新価格で再デビュー。

Platinum Collection

Xbox プラチナコレクション **2,800円〜**

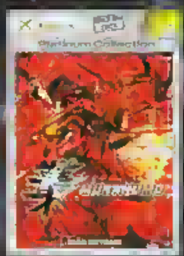
好評発売中



［HALO］
希望小売価格 ¥2,800（税別）



［CRAZY TAXY 3］
希望小売価格 ¥2,800（税別）
発売元：セガ
Original Game ©SEGA
©Hitmaker/SEGA2002



［叢-MURAKUMO-］
希望小売価格 ¥2,800（税別）
発売元：フロム・ソフトウェア
©2002,2003 FromSoftware,Inc.
All rights reserved.



［真・女神転生 NINE］
希望小売価格 ¥2,800（税別）
発売元：アトラス
Copyright ©ATLUS 2002



［PANZER DRAGOON ORTA］
希望小売価格 ¥2,800（税別）
発売元：セガ
Original Game ©SEGA
©Smilebit/SEGA2002

XBOX

it's good to play together
www.xbox.com/jp/

NINJA GAIDEN



最強の忍 ハヤブサに死角なし！

いよいよ完成度が高まってきた『NINJA GAIDEN』だが、今回は驚愕の新要素、ハヤブサの剣術アクション、そして巨大なボスキャラクターたちの特集でお届けしよう。さらにはおなじみ板垣氏にインタビューを敢行！

タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	今冬（北米2003年冬）	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch / [illegible] / HDTV		
その他	—		

新たに公開されたステージに注目！忍術、

発売へ向け着々と開発の進んでいる『NINJA GAIDEN』の新画像が公開された。画像を見ると新しい要素をいくつか発見できた。これまでにも多くの情報を公開し、驚きの要素をいくつも見てきたが、まだまだ底が見えてこない。どんなスケールの作品へ仕上がるのか、楽しみである。

今回発見できた新要素の中で注目なのは、水中での戦闘だろう。なんとハヤブサが水中を泳ぎ、敵と戦闘しているのだ。泳いでいるので、地上とは違ったアクションなども見られることだろう。早く体験してみたいステージである。

また新たな忍術"氷刃殺"も公開され、現段階で4種類の忍術が用意されていることが確認できた。術による効果の違いも早く知りたいところだ。新ステージは飛行船内部。飛行船内部に潜入したハヤブサが、ここでも大暴れする！

忍術は4種類？





ハヤブサを中心に氷の竜巻を発生させ、鋭く研ぎ澄まされた氷の刃と巨大な氷塊を敵にぶつける、忍法"氷刃殺"。敵に囲まれたときに効果を発揮する忍法のようだ。体力ゲージの左にあるアイコンが忍術の種類を表しており、現段階で4種類あることが確認されている。雷の術もあるようだぞ。

飛行船内部



暗雲と乱気流の中を進む飛行船に侵入したハヤブサ。飛行船の操舵室で待ち受けていたのは、ヴィゴル帝国機動警察"MSAT"の隊員たちだ。彼らはハヤブサの身柄を拘束、もしくは抹殺する任務を受けている。



水中の敵は泳いで倒せ！



タイロンの堀の中を泳ぐハヤブサ。水中にいたのはシャーゲルスという肉食の甲殻生物。ザリガニ類が変成したものかもしれない。左にあるのは酸素ゲージなのか？ 水中でのアクションも気になるところだ。

進む道は剣で切り開け！





←↓ダビラヒロで魔神を叩[illegible]斬り、白装束の忍者を龍剣で斬り倒す。新アクションや大技ばかりではなく、基本的なアクションも発展しているようだ。隅々まで見てほしい。

まだまだ底が見えないハヤブサの攻撃の数々！

何種類も武器を使いこなし、数多くのアクションを見せてくれるハヤブサ。これまでも数々のアクションを紹介してきたが、まだまだ発展しているようだ。今回公開された画像の中にも、新アクションが見られたぞ。なかでも"絶技"と呼ばれる新技は、勝負の行方を左右するような大技になりそうな予感。ほかの武器にも絶技は存在するのだろうか？

ハヤブサの技はさらに進化する





↑今回はヌンチャクだが、ほかの武器にも用意されているのか？

↑高速でヌンチャクを操り、ハヤブサの周囲に攻撃を発生させる"絶技"。武芸者最強の必殺技だ。



→空中から相手の首を掴み、反動で投げ飛ばす首斬り投げ！　初代『忍者龍剣伝』から受け継がれた必殺技は、本作でも健在だ。



←忍びの里の戦闘では、鎧武者に空中からの突き刺し攻撃！　まわりには無数の矢を受けた忍者の死体が転がる……。



→飛行船内部でくり広げられる、MSATとの戦闘。地上から敵を切り上げ、ジャンプ斬りで追い討ちする連携も存在する。まさに変幻自在だ。



ムラマサが龍剣を鍛え上げる!?



→ヴィゴル帝国に店を構える、ムラマサ。龍剣を品定めしているようにも見えるが……？

動き出す軍本隊



→ハヤブサを抹殺するため、ついに軍隊が動き出した！　強力な火器を手にした重装歩兵たちは、非常に手強そうだ。

ヴィゴル帝国で待ち受ける人々……

ヴィゴル帝国に潜入したハヤブサの前には、さまざまな人物が待ち受けている。大斧を武器に、魔神と戦う謎の美女レイチェル。彼女はどんな目的で帝都にやってきたのだろうか？　武器道具屋の店主であるムラマサは、百歳を越える老人であるらしい。龍剣を手に取り……。そして謎の男ガモフと正体不明の黒使大兄。彼らはヴィゴル帝国で何を企むのか。

ガモフ、黒使大兄の関係とは？

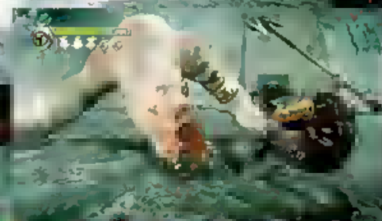


←諜報部員であるガモフと、謎の存在黒使大兄。怪しすぎるふたりのツーショットは、なにやら悪巧みの予感。

ハヤブサを排除する、新たなる敵が姿を見せた！

忍者屋敷やヴィゴル帝国でハヤブサに襲いかかる人、魔物たち。今回はボス級の画像が公開されたぞ。この中でも強烈なのが，氷の世界に住まう魔神ヨトゥンフラウ。巨体で襲いかかり、ハヤブサを捕食しようとしている画像は衝撃的！抵抗をしないと、食べられてしまうらしい。これら強大な敵にどうやって立ち向かっていけばいいのだろうか？





⬆その巨体からくり出される一撃は、すべてを粉砕する。ガードできなければ……。



影一門頭領ムライ



⬅忍者の里を抜け，影一門を立ち上げたムライ。ヌンチャクを武器にしているので，勝利することでヌンチャクが手にはいるのだろうか？

魔神バズ・ズー



➡地底神殿の主，魔神バズ・ズー。地底を揺るがす大音響とともにハヤブサの前に立ちはだかる。巨大な爪での攻撃は、すべてを切り裂くだろう。

極寒の地に住まう
魔物が、
侵入者を捕食する

魔神ヨトゥンフラウ



⬆氷点下の世界に安住する魔神ヨトゥンフラウ。肉食の快味を知ってしまった魔物は，ハヤブサを食らおうと襲いかかってくる！ 一撃を警戒してガードを固めていると，食いついてくるようだ。動きを止めるな！

ファイアーワーム



⬅炎の洞窟に棲息する巨大なミミズ，ファイアーワーム。凄まじい高温の中を住処にしているだけあって，非常に手強い相手となるだろう。地下世界は魔物の巣窟だ。

Team NINJA 板垣氏を直撃！

巨大なボスにどう立ち向かうのか そこに秘められたゲーム性を問う？

――ボスとはどう戦うんですか？

板垣　基本的にはボスには弱点があって、そこを攻撃するとダメージが大きくなります。でも弱点を突かなければクリアーできないというものにするつもりはありません。あくまで倒しやすくなるだけですね。ボスの攻撃パターンはいろいろ用意しています。ドラゴンなら、炎を撃ち出してきて、ハヤブサが近くにいるようなら噛みついてきたりたりと。

あと平面の戦いだけでなく、階層や壁を駆使して戦う3次元のバトルになります。たとえばさきほどのドラゴンで言えば、ボスの攻撃パターンが変わって、弱点である首が上のほうに移動したら，下層から狙うよりは上層に移ったほうが攻撃があたりやすい。でも上に行くためには、仕掛けを見つけなくちゃいけない、といった感じですね。

――東京ゲームショウで、ステージ1のボスであろうムライと戦っていましたが、格闘っぽい感じでしたね。

板垣　もちろん格闘ゲームのおもしろ味は取り入れています。しかしアクションゲームであることに間違いないです。僕がいいたいのは単純な話ではないですよ。肝というかエッセンスのレベルで、これまでのアクションゲームにはない絡みも盛り込んでいるということです。断言するけど、このゲームほどハイスピードでインタラクティブなバトルを要求されるアクションゲームはほかにはない。それを直感的かつ美しくプレイできるようにするために、ここまでモーションエンジンやカメラエンジンを磨き上げたんです。

超絶的な攻防のなかで、頭のいい敵はハヤブサの行動パターンをちゃんと読んで攻撃を仕掛けてきます。ハヤブサがガードしていたら投げてきたり，それでだめなら打撃と投げの2択とか，そのあたりは当然の話です。同時攻撃を仕掛けるほかの敵が飛び道具も撃ってくる場合もあるし，ブラインドアタックもあります。難易度ノーマルでそういう感じです。

――レンダリングだけでなく、リアルタイムムービーも多そうですね。

板垣　かなりかっこよく仕上がってます。とくに軍隊が出てくるところはすごいですよ。リアルタイムムービーは50～60シーン用意しています。

いまの（11月14日）開発度は70～75パーセントでしょうか。敵の配置が全部終わって，いまはボス戦を詰めているところです。もう少しなので、ご期待ください。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第17回

『DOA』キャラの謎を解く その7 マニアックさの追求によるバランス

キャラの秘密をひもとくシリーズ第7回目は、ザック、ゲン・フー、ブラッド・ウォンの3人でお届け。操作が難しいと感じるキャラという印象だが、そこに込められた真意とは？

いよいよ大詰めも近いキャラクターシリーズだが、今回はザック、ゲン・フー、ブラッド・ウォンの3人をピックアップする。格闘キャラとして非常に扱いやすいザックに対して、取っつきにくいがやり込むと強さが増すゲン・フーとブラッド。その差はいったいどんな考えから生み出されたのだろうか？ おなじみ板垣氏にお話を聞いてきた。



←孫娘のために闘うゲン・フー、優勝賞金に目がくらんだザック、そして幻の酒を追い求め『DOA3』から参戦したブラッド。彼らが登場した意味とは？

何でもアリのザック ゲン・フーは風呂の栓？

――今回は『DOA』の中でも濃いメンバーがそろいましたね（笑）。

板垣　この3人で読者のみんなを喜ばせるような話になるかな？（笑）ザックはですねぇ……『DOA1』のころは、バイマンやハヤブサとともに不人気トリオと呼ばれていたんですよ。その後、大出世したけどね。いまとなってはハヤブサも何で当時人気がなかったんだろうと思いますが（笑）。

ザックはサターン版から少しずつ人気が出ましたね。奇抜なコスチュームを彼には当ててたというのと、こっちも気楽に作っていたから、プレイヤーの人も使っていて肩の力が抜けたんじゃないんですか。作っている僕らにしても、担当の子が作って、僕がチェックをするわけなんだけど、「ザックだからいいか」って、いろんな技やネタを入れてました。

それに対してゲン・フーは、非常に厳しいレギュレーションの中で作られたキャラです。ゲン・フーはバースを作ったのと同じスタッフで、非常にマニアックに、かつ強くなりましたね。

――確かに、ちょっと触っただけだと、扱いが難しい印象ですが、やり込むと強いキャラですよね。

板垣　そういうキャラがいないと対戦ゲームとして締まらないからね。ゲン・フーは最初、ファン・フーという名前で開発していました。彼の使う心意六合拳はマンガの『拳児』（週刊少年サンデー連載）が元ネタだったのかな。

アーケードで『DOA1』を出すときに目標としたのが、楽しくて、しかもやりがいのあるものにしようということでした。でも当時の僕らは格闘ゲーム制作の経験もなくて、この点でとても苦労しました。楽しいけどヌルいとか、カジュアルだけど底が浅いとか、大事なものがなかなか両立しないんですよ。そこでゲン・フーに鬼になってもらった経緯があります。技の内容とかCPU戦のAIとかの点で。CPU戦ではゲン・フーはかすみのまえに登場するんだけど、これがむちゃくちゃ強い。攻撃すると何でもホールドされちゃうって感じで。そのあとのかすみはぜんぜん簡単なのに（笑）。ほかの7人のために悪者になってもらった感じです。

――ゲームセンターという厳しいロケーションの中で、デンジャーゾーンの爆発や、女性キャラの胸揺れなどで注目を集めながらも、格闘ゲームとして締めるところは締めたわけですね。

板垣　風呂の栓みたいなものですよ。それがないと全部抜けてしまう。その意味でゲン・フーは絶対にいなくてはならないキャラのひとりでした。ザックとはかなり違います（笑）。

ゲン・フーは、『DOA3』で孫娘のメイ・リンを幸せにできてよかったなと。個人的にもいちばん好きな映像のひとつです。その後ファンの方から、メイ・リンを登場させてという要望もきたんだけど、そうもいかないですよ（笑）。

――15年後くらいなら可能でしょうが、さすがにあの歳では……。

板垣　いやいや、15年後なんてとんでもない話です。かすみがおばさんになっちゃうじゃないですか（笑）。僕にとってキャラに歳を取らせるのは耐え難いことです。だから、かすみは永遠の17歳。17歳より若くなることはあるかもしれないですけど。

――過去が知りたいなら、『DOAO』を見てくれということですね。

板垣　あやねがかわいそうなんですよ。ファンの方にはぜひ見てほしいです。本気で、見たら死にますよ（笑）。

ザック復活!! 『DOA1』キャラ制作秘話

――『DOA3』でブラッドを登場させたのには、何か理由があるんですか？

板垣　ブラッドというより酔拳はメジャーどころの格闘技として抑えておきたかったんです。前回話したとおり、クリスティと同時に、龍飛雲先生にご指導をいただいたのが始まりですね。非常におもしろいキャラクターに仕上がったと思います。ただ、難しすぎて僕には使えないんだけど。ブラッドの師匠が陳老師というんだけど、『DOA3』の開発中は陳老師でも遊べたんですよ。製品版には入れませんでしたが、あれは動きに似合っていたなぁ。やはり、いかがわしいオジサンのほうがああいう動きは似合うんでしょう。ただ『DOA』としてみるとダメで。なんていうか、映えないんですよね。

――ザックはバスケット選手のデニス・ロッドマン風の風体でしたよね。けっこう世情を反映したんですか？

板垣　ザックはキャラを雑誌で公開してから「ロッドマンに似ている！」とい

From Readers Illust FREAKS

最近、イラスト投稿が少なく寂しい感じです。Give me illustration!! リーダーズボックスのポイントと連動で、採用者には500ポイント加算。



←セーラー服のかすみちゃんは、やっぱイイ！『DOAO』にもぜひとも登場してほしいな。●福岡県 G・N・A



←『DOAO』新コス発かな？と思いつつ。闘うにはかわいすぎるコスだし掲載！ ●岡山県 イムフィカ

うことになって。デザイナーも当時、デザイン1年生だったから、若気の至りでやってしまったんでしょう。氏に対して失礼があってはいけませんし、その後、似てると言われる要素はできるだけ取っ払って登場させたんですよ。

そういう意味では、ザックはほんとに苦労しましたね。だんだん当時味わった苦労を思い出してきましたよ（笑）。知ってる人も多いと思うけど、いちばん最初に作ったキャラがザックでした。当時はケリーという名前でしたが、地味だったんですぐにボツになりました。で、開発も終盤になって、どうしてもキャラがひとり足りない。というか7人しかできあがらない。そのとき僕は3人目の忍者を入れて8人にしようと提案したんですが、そのときに企画チーフの強い主張があって、ザックを復活させることになったんです。彼が僕に言ったんですよ。忍者を3人にするわけにはいかないと。8人中3人が忍者になっちゃったら、それはもう格闘ゲームじゃないですよ、とね。企画チーフの強い意志がありました。ならばやるかと、ケリー復活計画のために全員が動いたんです。そこからはケリーのモーションをザックに似合うように変更したり、デザインをモーションにすり合わせたりと大変でしたね。

キャラクターの個性は世界を見据えたものに

板垣　話は変わるけど、世情でいえば当時はスニーカーがすごく流行っていました。そういうのを取り入れるのを全否定はしないけど、ザックの場合はうまくいってなかったと思います。というのも1コスと2コスと3コスのデザインがほとんど同じで、ただスニーカーが違うだけ。コスチュームにぜんぜん変化がないんですよ。デザイナーに「これでいいの？」って聞いたら、「スニーカーのデザインを変えているから、それで個性わけしている」と言ってましたね。背に腹は替えられない状況でしたから、流しましたけど。

僕はゲームに必要とされる個性（キャラクター）というのは、流行とかそういうところからは出ないと思います。国柄・時代・宗教などのいろんな壁を越えて、みんなに楽しんでもらえるようなものを作らなければいけないわけですから、一国の一時的なブームに合わせて作っても意味がない。だからその後は安易に流行に流されたようなデザインは採用しないようになりました。

――確かにいまは、そういう流行を取り入れたコスチュームはないですね。

板垣　そういう流れで始まったザックですが、『DOAX』ではとうとうロッドマンさんに声をあててもらいました（笑）。僕もスッキリしたかったし。いまではいい方向で、楽しんで作れてると思います。ロッドマンさんもいっしょに楽しんでくれたしね。

――男性キャラも『DOAO』の際、コスチュームを増やすんですか？

板垣　それはわからないなぁ（笑）。ザックは、増やしますけどね。やはり彼には最新式の宇宙服を着せてあげないといけないから。ゲン・フーはどうかな。でも増やさないのは何なので、おもしろいヤツを足そうかな、と。真面目なコスチュームというより、おもしろいやつですね。『DOA3』では海賊やコロボックルでしたから。つぎも無邪気なコスを入れていきますよ。

（2003年11月14日収録）

DOA CHARACTER HISTORY

#06 ZACK & GEN-FU & BRAD WONG

ザック――薄汚れたスラム街で育ったザックには、天性で格闘技の才能があったのだろう。スリをせざるを得なかった少年をかばって、巨躯を誇る警官をぶちのめすのは簡単だったし、ムエタイの選手を一撃の膝で倒したこともあった。その後、ムエタイをビデオ鑑賞で会得した彼は、桁外れの賞金に目が眩みDOA大会に参戦することに。賞金をもとにラスベガスで豪遊、その金で南の島を買ったのは夢か誠か？

ゲン・フー――またあの夢を見た……。あらゆる格闘家たちを心意六合拳で打ち倒してきた彼にとって、目の前の若者は闘うに未熟すぎた。だが、未熟すぎたのはゲン・フーのほうだったかもしれない。命を奪うほどの殺意を、あのときなぜ拳に込めなければならなかったのか。伝説の拳は封印したはずだった……。メイ・リン――交通事故で幼き体は衰弱していた。手術、そのための金が必要だった。みずからの罪を贖罪するため、若き命を救うために、DOA大会で伝説の拳が復活した。

ブラッド・ウォン――ブラッドが師事する酔拳の師匠、陳老師が言った。幻の酒、幻羅を持ってこいと。謎掛けのごとき言葉に彼は世界を放浪して3年、とある格闘大会に辿り着いた……。



ZACK : DOA1



GEN-FU : DOA3



BRAD-WONG : DOA3

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

ちょっと早いプレゼント

12月11日に『DOA3』と「DOAX」がプラチナコレクションとして発売されることになりました！　しかも発売を記念して"かすみX'masプラチナポスター"なるものを作っちゃいました！　じつは水着(!?)のサンタコスチュームがとってもカワイイかすみのポスターをゲットすべくお店へGO！　ポスターは数に限りがあるので、お店で必ず確認してね。

それからテクモオンラインショップでは『Team NINJA カレンダー2004』の発売が決定！　近々予約受付開始となるので、そちらもマメにチェックしてみてくださいね。



『DOA』関連商品はここでチェック！
http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

こたつの中でぬくぬくバレーボール

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

冬はやっぱり、こたつにお鍋。部屋も体も暖かくしたところで、「DOAX」を起動。ザック島で女の子たちとバレーボールに興じれば、心の中まで暖かになること間違いなし。

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中(1月23日)	価格	7800円(税別)
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	8ブロック～　対象年齢 全年齢	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

調子に乗って再募集してみる

前回、"花柄のぼうしを使ったコーディネイト求む"と書いたら、考えてくれた読者さんがおりました。そこで、今回もお題を出してみようかなと。微妙に使いづらいハートorチェックのサンバイザーを使ったコーディネイトを考えてちょうだい。



←どのサンバイザーを選ぶかは、君のセンス次第！

オリジナルコーディネイト大募集

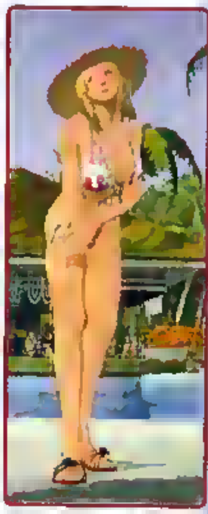
このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！ キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、129ページのあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



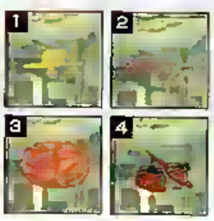
←コーディネイトの難しい水着にチャレンジ!

ティナ



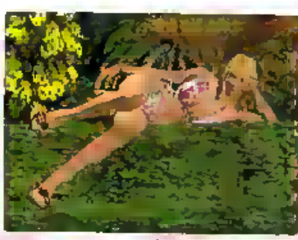






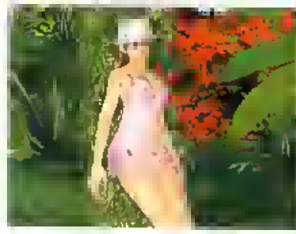
今回のコンセプトはストレートに、南国のバカンス。花柄とは縁のなさそうなティナに、パラダイス（レイファン/10000Z）を着せて、いままでにない雰囲気を出してみた。柄物で派手に思えるが、白が基調なので落ち着いて見える。ちょっと大人のバカンス風。❶黄色いリボンの麦わら/5000Z❷ピンクのサングラス/4000Z❸赤いバングル/1500Z❹赤いハイヒール/15000Z





かすみ









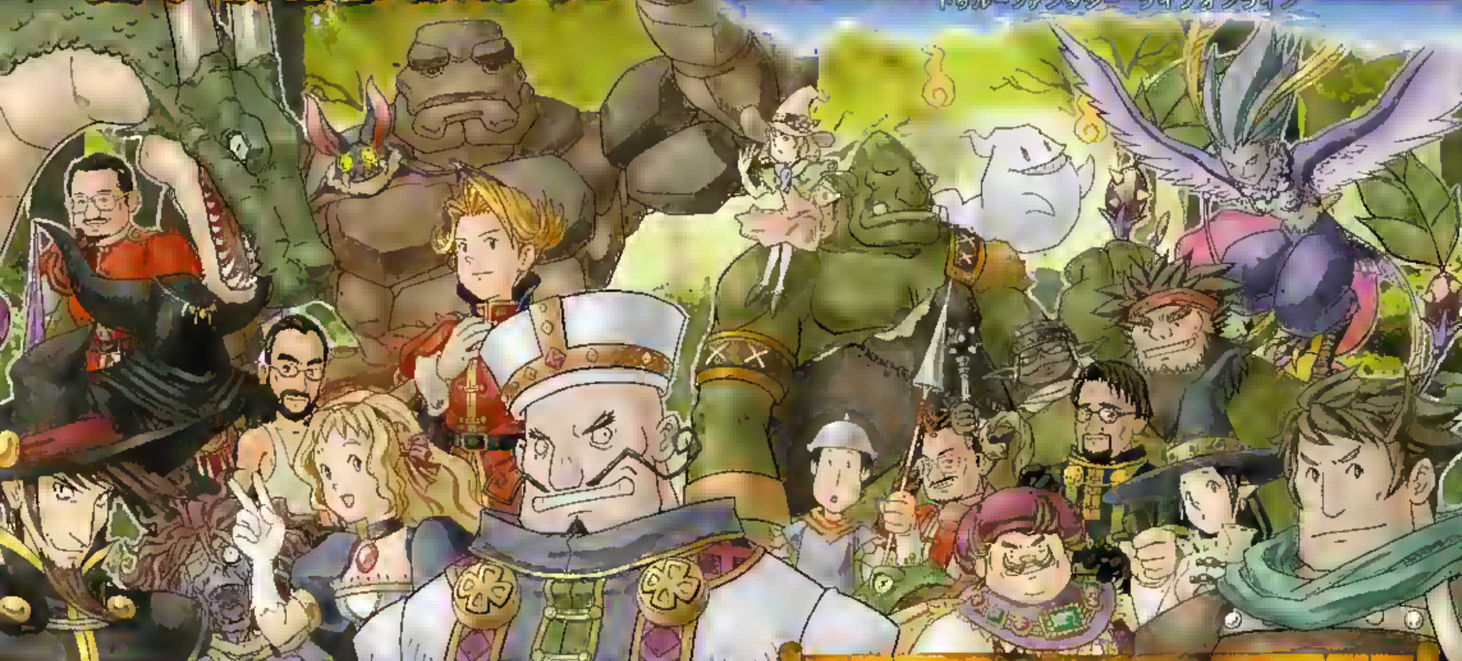
かすみをコーディネイトしてくれたのは、群馬県のP.N.あやねさま！さん。前号で募集した花柄のぼうしにチャレンジしてくれたのだ。なでしこ（かすみ/37000Z）がワンピースに見え、避暑地のお嬢様っぽく見えなくもない。要望に応えてくれてありがとう！❶花柄のぼうし/5000Z❷ピンクのリボン/1000Z❸花のサンダル（ピンク）/15000Z❹マニキュア（ピンク）/5000Z





見え始めてきた『TFLO』の真実！
今月号はマイルームなどの衝撃情報多数あり！

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
トゥルーファンタジー ライブオンライン ™



タイトル	トゥルーファンタジーライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	MMORPG
発売日	2004年春発売予定	価格	未定
開発	レベルファイブ	制作名	
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	[illegible]		
その他	Xbox Live専用		

新着画像、開発者インタビュー、付録DVDと今月は独占情報満載の『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（以下、『TFLO』）。システム面も徐々に明らかに!?

システム部分も少しずつ明らかに！
Xbox Liveが生み出す究極のMMORPG

大勢のプレイヤーがひとつの世界を共有し，その仮想世界の住人として人生を歩む『TFLO』。東京ゲームショウ（以下TGS）でプレイヤブルで出展したものの，それ以降は具体的な発表があまりなく，情報的にはちょっとさびしい状態が続いてしまった。だが、安心してほしい。本作は間違いなくXbox Live専用として発売が決定しているタイトルだ。

現在は……というと，TGSで公開されたバージョンからの意見や反省点を修正・仕様変更をしながら，急ピッチでベータテストの準備を進めている段階（詳細については開発者インタビューを参照のこと）。それほど遠くない時期にベータテストについても発表できそうなので、Xboxユーザー、『TFLO』ファンはその日を楽しみにしながら待とう!!

付録DVDもチェック！
『TFLO』の可能性を自分の目で確かめてみよう！



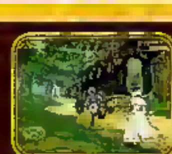
←TGSに行けなかった人は，付録DVDでプレイ映像を楽しもう！



本誌だからこそ明かせる衝撃の事実の数々！
開発者インタビューとあわせて新着画面を徹底分析！

1 マイルームの全貌がついに判明!?


ボイスチャット専用（？）と思われたマイルームには，さまざまな秘密や便利な機能が！ 日野氏がポロっともらした極秘情報も要チェックだ!!

2 新しい乗り物を発表！


トロル馬車とは？ それ以外にも、スキル制やショップ、バザー情報を公開。生産系プレイヤーにとって興味深い内容は、インタビューにて!!

3 新モンスター＆設定イラスト公開！


手ごわいモンスターの一部を設定イラスト付きで紹介！ モンスター開発秘話や，DVD映像収録時の苦労話（？）など，気になる内容もいっぱい!!

CREATE in TFLO'S WORLD
アイデアしだいで楽しく使える自分だけのマイルーム

キャラクターをひとり作るごとに必ず用意されるのが、マイルームだ。家具を設置したり、アイテムを飾ったりなど、自分好みにレイアウトできるのがうれしい。もちろん、マイルームへは友だちのキャラクターを呼ぶことだってできる。

ここでは、マイルームでできることを一気に公開。インタビューと合わせて、もう一度整理してみよう。



カッコイイ部屋に仕上げてから友だちを呼んでみたいよね!



マイルームで使用可能なコマンドを分析

銀行
銀行に預けているお金やアイテムをマイルームから引き出せるコマンド。もちろん、預けることも可能だ。

家具エディット
マイルームに家具を設置、変更をするためのコマンド。エディットの流れはつぎのページで確認しよう。

金庫
自分が持っているお金やアイテムをしまっておくために使う。旅先で使いたいときは銀行に預けておこう。

会議室
正式名称は"ボイス会議室"となる予定。マイルームだけではなく、冒険中はいつでも使用可能となっている。

家具倉庫
マイルームに設置する家具をしまっておく倉庫。部屋を大きくすれば、倉庫にしまっておける量も増える。

バザー設定
バザーを開くときにこまかい設定ができるコマンドで、マイルーム以外でも使える。詳細は45ページで紹介。

マイルームには最大10人呼ぶことができる!

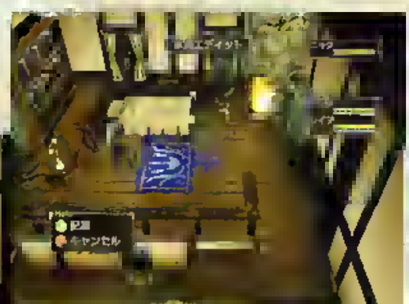


↑自動的にボイスチャットになるので、初心者を部屋に呼んで声で説明するのも簡単だ。

マイルームでは、特別な操作をしなくてもオートでボイスチャットへとつながる。いちいちパーティを組んだりしなくても、部屋に相手がいればボイスチャットが楽しめるので、「冒険する時間はないけれどチャットだけしたい」というときにも利用できる。マイルームに呼べる人数は、ボイスチャットが同時にできる10人までになりそう。もちろん、テキストチャットも同時に使えるぞ。

部屋は3段階に改築できる

最初は、引っ越し直後の何もないアパートの一室のようなマイルームからスタート。お金さえあれば、部屋を拡張できるようになるぞ。





←↑マイルームではペットを飼うこともできる。部屋を拡張すれば、家具や装備品などをさらにたくさん飾っておくことができる。まさに自慢のマイルームだ。



TFLO CREATOR INTERVIEW
もうちょっとTFLOの真実

開発元であるレベルファイブの日野氏が、「TFLO」の現状について語る!

■レベルファイブ　代表取締役社長
日野晃博

最近は、東京と福岡（レベルファイブ）を毎週のように行き来しているとのこと。取材の前後にも打合せがあったようで激務な日々。

同じ趣味を持つ仲間はボイス会議室で捜せる

——画面写真にある"会議室"とはどのようなものなのでしょうか?

日野　これは"ボイス会議室"といいまして、チャットグループに参加して楽しむボイスチャットのことです。会議室に入ると、たとえば"クレリア騎士同好会（5人）"とか"ゼスカル職人組合（3人）"などのグループ名がリストで表示されて、そこに参加できるわけですね。もちろん、自分たちで新たに名前をつけて会議室を作ることもできますよ。

——それはマイルームに関係なく、どこでもできるものなのですか?

日野　そうです。自分たちの仲間のキーワード、たとえば"ハリネズミ隊"などの名前をつけておくとしますよね。それで「毎日、ハリネズミ隊という名前で会議室を開くよ」と決めてメンバーに知らせておくんですよ。メンバーは、誰かが作った会議室があればそこに入り、誰も作っていなければ自分で会議室を作って仲間を待つと。これはぜんぜん違う冒険や生産をしていても、メンバーどうしで話をしながらプレイできます。

マイルームを自分好みにドレスアップしてみよう!!

最初に与えられる部屋は、それこそ何にもないただの倉庫状態。そこをキレイに、かっこいい部屋に仕上げていくのがプレイヤーの腕の見せどころになる。うまく仕上がったら、自慢するために友だちを呼んでみよう。『TFLO』には、こんな楽しみかただってあるのだ。ここでは、マイルームがガラリと変化していく様子を連続写真でお見せしていこう！

自分の視点から確認してみると

家具を配置したら、自分の視点から確認。イメージと違っていたら、配置をやり直そう。また、デザインを重視するあまり、人を呼んだときに動きにくかったりするのも問題。こまめにチェックしながら配置するといいだろう。



⬆上から見た場合と自分の視点からでは、意外にギャップがあることも多い。

最初は何もない寂しい部屋だけど……



⬅家具を購入して、ある程度をそろったらエディットを開始しよう。

視点変更





……などを配置して

⬇初期状態でも上下2段あるので、しばらくは置き場所には困らないだろう。ちなみにマイルームに置けるものは、家具以外では基本的には装備品のみ。消費アイテムは設置できない。



部屋はひとつじゃない!?

凝りだすと止まらない!? 小物を使ったエディット

家具エディットでは、大きな家具以外にも、自分の視点からでないと目立たないような小物まで設置できる。冒険を忘れてエディットにのめりこみそう!?

窓にはカーテン



⬅女のコキャラの部屋なら、華やかな雰囲気にしたいところ。

壁にはランプ



⬅ゲーム中に夜になれば、ランプにも灯りがともるだろう。

キレイになった部屋に友だちを呼ぼう!!



⬆苦労したかいがあって、キレイに仕上がったぞ！　友だちの部屋を見せてもらって、それを参考にデザインするのもいいだろう。

町の数は4つ以上!? 引っ越しだってできる！

──出身国はクレリア、ベルカンタス、ドミナ・ベリー、ゼスカルと4つから選べますが、これ以外にも町や村はあるのですか？

日野　もちろんあります。詳しいことはまだ話せませんが、最初の4つの町とはまた違った意味で特徴のある町になっていますよ。

また、それぞれの町には居住区がありますので、ゲームの途中で移住権を得ることができれば引っ越しをすることだってできます。ただし、新しい町に移住するには、いま持っているマイルームとは別に新たに家を買う必要がでてきますね。だから、最初の4つの町以外に住んでいる人というのは、かなり裕福な人ということになりますね。

──その新しい町はもう完成しているのですか？

日野　マップはすでに完成していて、それなりに特色も出ているのですが、NPCなどは配置されていません。まだ、人がいない寂しい状態ですね。ただ、開発の後半に作ったマップなのでクオリティーは上がっているんですよね。だから、最初の4つの町よりも映像的にいいかもしれません（笑）。近いうちに、ファミ通Xbox誌上で公開できると思います。

──引っ越しをすると、いままで住んでいたマイルームは……？

日野　完全に引き払って引っ越しすることになりますので、なくなってしまいますね。

──そういえばマイルームには窓がありますが、外の景色は見えたりするのですか？

日野　外の景色は見えないですが、窓の外の明るさで時間はわかるようになっています。

最初の部屋はアパートの一室みたいで地味なんですよね。でも、人を招きいれてしゃべったり、部屋の自慢をしたりできるのもマイルームの特徴ですから、ビジュアル的な効果を重視しています。そういうのがあるからこそ、家具を集めたり、これまで使ってきた装備品を壁に飾るのが楽しくなると思うんですよ。

また、こういったマイルームのカスタマイズは、いまはビジュアル的な効果のみですが、ゲーム内容と関連付けする可能性も考えられます。このへんはベータテストの結果を見てからになりますね。

LIFE in TFLO'S WORLD

プレイヤーが自由に暮らせる TFLOの世界の生活

「TFLO」の核となるシステムといえば、スキル制があげられる。本作には全部で数十種類のスキル（技能）があり、選んだ職業に必要なスキル（技能）のみを鍛えて、最終的にはその道のエキスパートを目指していくのだ。自分が選んだ職業が材料の採集や加工に関わる、いわゆる生産系のキャラクターであれば、戦闘なしの生きかただって選べるぞ。



料理

←料理が完成した瞬間！調理関連のスキル以外に、プレイヤー自身の技術によっても料理のレベルが変わってくるようだ。

戦闘のない生活も生きかたのひとつ



きこり

↑生産の第一歩は材料集めから。大木を伐採して、木材を作りだそう。

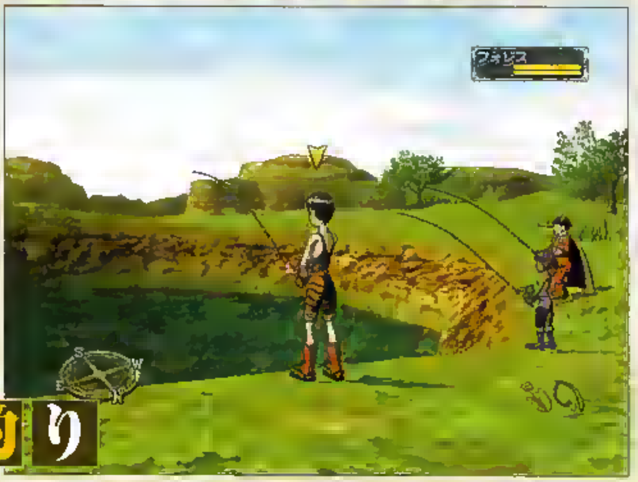


採掘

←鉱山の山肌から鉱石を採掘。希少な鉱石を掘るには、スキルを上げる必要がありそうだ。

スキル制という概念

数十種類のスキルは、おもに戦闘、魔法、生産知識などに分類される。最初はギルドなどから必要なスキルを学び、そのスキルを使い続けることで能力が上昇していく。ただし、無限に上がり続けるわけではなく、スキルの合計値が限界に達すると自分の職業に必要のないスキルから下がっていくという、シーソー式になる。



釣り

→釣りあげた魚は、おもに料理に使うことになる。地域によって、釣れる魚の種類が変わってくるぞ。

生き抜くためには食生活も重要!?

たった1回の食事でこんなに変わってしまう、という のが下の例。食後すぐに変化が現れるので、一気に太ってしまうこともあるぞ。おいしいものばかり食べるのは、体によくない!?





ほうれん草を食べる



↑筋肉がついてガッチリした体格に変身。見た目も戦士らしくなってきたかな？

フィレステーキを食べる



↑鋼の肉体……というよりは太りすぎの状態。女性ならとくに注意したいところ。

同じ材料でも人によって違うものが完成する!?

――戦闘に比べると、生産系の職業は単純作業になってしまいませんか？

日野　戦闘ならフォーメーションを考えたり、敵の弱点をついたりなど、いままでの経験が生かせる部分が多いですよね。ところが生産側では、キャラクターがスキルを持っていれば、材料を集めるだけで誰でも100パーセント作れてしまう。戦闘と比べるとおもしろみに欠けてしまうため、生産側を強力にパワーアップする仕様をつけ加えることにしました。

たとえば、見習い料理人とスゴ腕の料理人では、目玉焼きひとつにしてもぜんぜん違うものができて当然。料理のうまい人が作れば、同じ材料からでも"目玉焼き+5"ができるのではないかと。ひとつの例ですが、"塩加減バー"みたいなものがあって、止める位置によって味が変わる。"この位置なら目玉焼き+3"、"中央から3ドット右なら+5"といったノウハウを、何度も作っていくうちにプレイヤー自身が蓄積していくわけです。こういった情報は、料理人仲間で交換・共有したり、見習いコックに伝授してもいい。戦闘を人生に組み込まなくても楽しめるよう、料理人だけをやっても3ヵ月も4ヵ月もプレイして楽しい仕様にするために、最近になって追加したものです。この仕様はTGSのころにはなかったものですが、ベータテストの段階までには盛り込んでいきたいですね。

ほとんどのモンスターをペットにできる？

――ペットを飼うにはどうすればいいのでしょうか？

日野　モンスターを捕まえることでペットにできます。もしくは、テイマー（モンスターを手なづけることができる職業）の人から売ってもらうのも手ですね。ペット=乗り物というイメージがありますが、じつは乗れないものでも飼うことはできるんですよ。ペットにできるモンスターというのはある程度は決まっているのですが、ボスクラスでなければ、ほとんどペットにできます。

――ペットに成長要素はありますか？

日野　ペットにもパラメーターがあるので、戦闘に参加できるペットであれば育てて強くすることはできます。もちろん、趣味で飼うだけでもいい

SHOPPING in TFLO'S WORLD

武器・防具からドラゴンまで!? 楽しい買い物生活



文字だけではなく、アイコンなどを多用することで直感的に操作できる独特のインターフェイスを持つ本作。これなら、武器や防具の売買やアイテムトレードなども、かなりスムーズにできそうな印象を受ける。写真では1～5までのアイテム用とトレード専用の合計6つのタブがあるが、現在はアイテム用が7までになり、持てる量も増えている。

武器屋

武器屋に入って、店の主人に話しかけると買い物が可能になる。出身国の街で買えるような武器は初歩的なラインナップばかりなので、より強力な武器は自分の手で見つける必要がありそう。でも、それも楽しみのひとつと言えるだろう。



防具屋

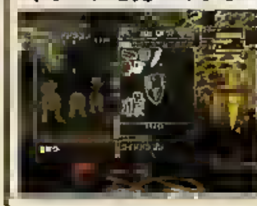


店の外観（入り口のエンブレムに注目）が変わるぐらいで、店の雰囲気は武器屋と大差はない。キャラクターには重量制限があるので、重装備を数セット所持していると、アイテム欄のスペースに余裕があっても持てなくなることもある。

乗り物屋

ここでは乗り物屋と分類しているが、実際には魔法のアイテムを扱う魔法屋の中で、馬やライドドラゴンなどの乗り物が買えるようになる。また、ラクダなどは移動手段以外にも、荷物を載せて運ばせるといった使いかたもある。生産系の職業でも、乗り物を使う機会はありそうだ。

馬よりもちょっと高価なドラゴンも売ってるぞ!!



プレイヤーの店をのぞいてみる？ バザーで買い物しよう

『TFLO』の世界では、バザーセットのようなアイテムを購入することで、プレイヤー自身が店を開くことも可能。このアイテムを使えば、ほかのプレイヤーは通常のショップと同じ感覚で商品を見たり、買い物ができるのだ。プレイヤーの良心やその場の勢いが反映される店だけに、レアアイテムや意外な掘り出し物が安く入手できる可能性大……かな？



とんな店なんだろう？

←よほど特殊な場所でない限り、バザーは好きな場所に出すことができる。まずは話かけてみよう！



おいしそうな物がいっぱい

➡自慢の料理をそろえた食べ物屋だった！　相手はプレイヤーキャラなので、交渉しだいでは安くなるかも。

広大な世界は乗り物で移動しよう

乗り物があれば、徒歩より短時間で快適に移動できる！　なかには[illegible]のように、目的地まで自動的に運んでくれる特殊な乗り物もあるようだ。

馬

乗り物のなかではオーソドックスなもの。店で買う以外には、テイミング（捕獲）することもできる。体の色も1種類ではないようだ。



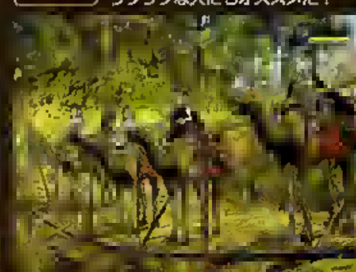
ライドドラゴン

馬よりは希少価値の高い乗り物で、戦闘にも参加できる。馬と同様に、店で買ったり、テイミングをして入手することになる。



ラクダ

移動手段としてだけではなく、重い荷物も運べる特殊な乗り物。前と後ろにふたり乗りもできるので、ラブラブな人にもオススメだ！



トロル馬車

団体で移動できる路線バスのような乗り物。自分で操作できない代わりに視点変更はできるので、雑談をしながら外の景色が楽しめる。



ユーザーの人たちの意見は貴重ですね



いですよ。ただし、人間と違ってペットは生き返らせることができないので、大事にしてあげてくださいね。

トロル馬車は意外にもスピードが速い!!

――トロル馬車は、路線バスみたいなものと考えればいいのでしょうか？

日野　そうですね。"●●ダンジョン行き"というのに乗れば、目的地まで連れていってくれます。馬を手に入れるまえとか、マップがわからないという場合に使っていただくことになります。基本的には初心者の方たちが使うものになりますので、お金を払えば最初から乗れますね。

――移動速度はどれぐらいですか？

日野　馬よりは速いですね。なぜなら馬車は道なりに進むため、遠回りをすることもあるんです。馬に乗っている人だったら、山を越えてショートカットできるじゃないですか。そういう理由もあって、馬に比べるとかなり速いスピードで移動します。

でも、後半になると馬車には乗らなくなりますね。マイルのようなポイント制にして、乗り続けるとレアアイテムが手に入る……なんていうシステムもおもしろそうですね。

MONSTER in TFLO'S WORLD

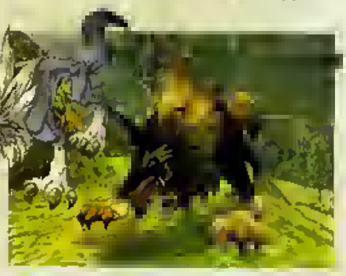
冒険者に襲いかかる さまざまなモンスター

平和な町とは違い、外の世界にはモンスターが徘徊し、冒険者に襲いかかることがある。その種類も生息地によってさまざまで、我々を脅かす存在になることは確実だ。ここでは、本作に登場するほんの一部のモンスターを紹介しよう。実際に戦える日が来るのが、いまから待ち遠しい。



キメラ

狼と牛の頭、蛇の尻尾を持つ魔獣。おもに険しい山岳地帯に生息しているが、ダンジョン内でも目撃されている。知性が高く、魔法を使いこなすことができる。



ウルフ

山岳近辺に生息する、どう猛なモンスター。鋭い牙と爪で近づく者に襲いかかる。動きがす速く、回避能力も高い。



オーク

亜人の一種で、群れをなして生活している。性格は凶暴で好戦的。バルディア大陸のエストリール地方に多く生息している。

FIELD フィールドに生息するモンスター

地域や気候、時間帯によって、出現するモンスターが大きく変わる。好戦的な種族には注意が必要だ。

獲物を逃がさない 巨大[illegible]





キラープラント

森などの緑が多い場所に生息する、植物系の巨大モンスター。標的を見つけると毒を使った攻撃で襲いかかり、獲物として捕食してしまうようだ。

ジャイアントトード



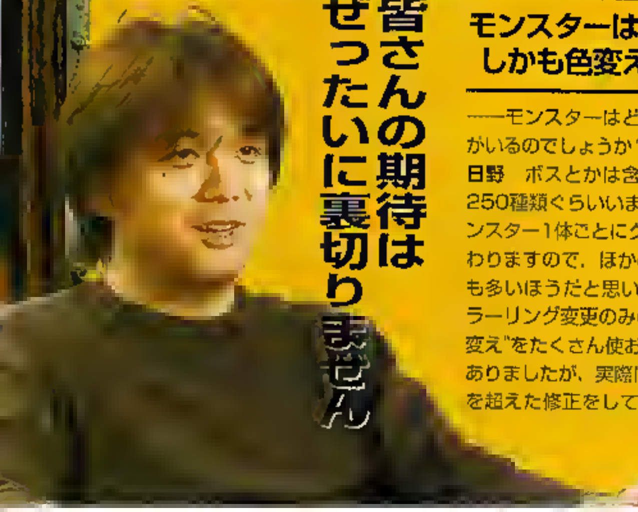
水辺に生息する巨大なカエルで、子供の"おたま"を引き連れて行動する。ふだんは温厚でも、おたまを攻撃されると怒りだし、手がつけられなくなってしまう。





コカトリス

鳥型のモンスターで、石化の特殊能力を持っている。石化はやっかいだが、倒した見返りとして入手可能なくちばしや羽は希少価値が高い。これで商売できる?



皆さんの期待はぜったいに裏切りません

モンスターは250種類! しかも色変えはナシ!?

――モンスターはどのぐらいの種類がいるのでしょうか?

日野　ボスとかは含まない状態で約250種類ぐらいいます。しかも、モンスター1体ごとにグラフィックが変わりますので、ほかのRPGと比べても多いほうだと思います。当初はカラーリング変更のみの、いわゆる"色変え"をたくさん使おうかという話もありましたが、実際には"色変え"の域を超えた修正をしています。たとえば、オークに対して女のレディオークが登場するのですが、当初はオークをピンク色にしただけのモンスターだったんですよ。ところが、現在のレディオークは胸が膨らんでいて、唇も目立つなど、オークとは完全にモデリングが変わっています。ほかのモンスターに関しても"色変え"のみの変更はありません。これで約250種類いますので、相当多い部類に入るのではないかと思っています。

さらに付け加えるなら、これはあくまでサービス開始時点の状態であって、今後、もっともっとモンスターは増えていくでしょうね。

付録DVDの内容は段取りとは違う展開!?

――付録DVD収録時には、段取りみたいなものはあったのですか?

日野　会話の内容とか、見せたいシーンとかの段取りは決めていたのですが、実際には別物になってしまっていますね(苦笑)。「この場所ではこんな会話で……」というシナリオ(?)を用意したのに、浜村さんたち3人がぜんぜん違うことを話しだして、どうにもならないと(笑)。まさにライブ感覚ですよね。でも、でき

侵入者をなぎ払う大剣の番人



ダークナイト

迷宮の奥で冒険者を待ち受ける、闇の守護者。鎧と盾で身を守りながら大剣を振りかざし、さらには魔法攻撃までも使いこなす。攻守に優れた、最強クラスの敵だ。

レイズ



迷宮や墓場に出現するモンスターで、冒険者のなれの果ての姿だと言われている。生あるものすべてを憎み、出会えば戦いは避けられない。

DUNGEON
迷宮の奥に潜むモンスター

洞窟や地下に潜んでいるため、一般人が見る機会は少ない。勇気ある者だけが目にすることができる。

ガーゴイル

魔法の力で動きだす石像。感情がないため恐れを知らず、近づく者には容赦なく襲いかかる。体は石でできているので、武器攻撃は効果が少ない。ダンジョンの奥深くにいる。



身動きしない石像は冒険者をあざむく仮の姿

ジャイアントスコーピオン



おもに砂漠などの乾燥した地域に生息する、巨大なサソリモンスター。マヒ毒による攻撃を得意とするため、戦いの際は十分注意をする必要がある。

ジャイアントバット

巨大なコウモリ型モンスター。ダンジョン内でも浅い場所に出現するため、序盤から見る機会は多い。単体なら武器の練習にちょうどいいかもしれないが、集団で襲いかかってくるとやっかいな相手となるだろう。



強敵にはパーティを組んで立ち向かえ！

パーティを組むまでの流れ

相手をパーティに誘う



➡相手をターゲットして、コマンドから選択。

オーケーかノーの返事を待つ



⬆相手がオーケーならパーティ成立。最高10人までパーティが組める。

仲間は大勢いたほうが心強いし、なによりもボイスチャットで盛り上がるのも確実！　そんなパーティープレイを楽しむには、まずは町で仲間を募集してみよう。目的地や必要な人数などをテキストチャットで呼びかけて、人が集まったら"パーティに誘う"コマンドで相手を選択。仲間がそろったら冒険へと出発だ!!



⬆誰がしゃべっているかがすぐにわかる。もちろん、テキストチャットも使用可能。

あがった映像を見たらおもしろく仕上がっていて、ホッとしました。
——途中で死んじゃった人もいて（笑）。
日野　「絶対に死なないでくださいね」と念を押していたのに（笑）。死んだキャラの話題で盛り上がって、見せたかった馬車はとっくに通り過ぎているという……（苦笑）。
——TGSに行けなかった人にも、雰囲気や魅力は伝わっていますよ。
日野　3人の再現度が高いですからね（笑）。じつは、いまでは目、鼻、口といったパーツの数が増えて、キャラメイクのバリエーションがさらに豊かになっているんですよ。
——最後に、今月もファンに向けて、何かメッセージをお願いします。
日野　TGSのときはいろいろと問題点を抱えていて、ユーザーの方たちからもご指摘を受けました。その後は、操作性はもちろん、戦闘&生産システムをより楽しくなるように改良を加えています。
　Xbox LiveにとってのMMOの存在意義は、大きいものであると考えています。スタッフ一同、追い込みをかけてがんばっていますので、もう少しだけお待ちください。……って何ヵ月も言い続けているようで心苦しいのですが、ホントにあと少しです。

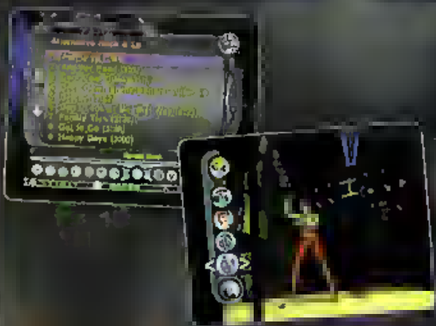
短期集中連載！

聴いて 魅せろ!! 歌って

本誌だけの特別付録！

XBOX MUSIC MIXER で遊ぼう！





今月号はとっても太っ腹！　何せ"製品版"の『Xbox Music Mixer』がついているんだから！ ここでは、その楽しみかたを紹介しよう！

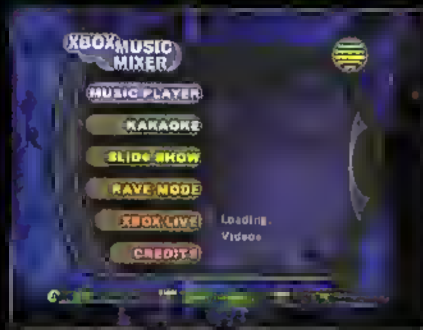
タイトル	エックスボックスミュージックミキサー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミュージックソフト
発売日	ファミ通Xbox2004年1月号(11月29日発売)に同梱	価格	―
開発	Wild Tangent(ワイルド・タンジェント)	制作者	―
ブロック数	―	対象年齢	全年齢
システム対応			
その他	今月号の付録以外の配布は、いまのところ予定にありません。		

とにかくこのソフトで音楽を楽しんでみよう！

先月号で予告したとおり、このファミ通Xbox1月号には音楽ソフト『Xbox Music Mixer』(以下、『XMM』と略)が特別付録としてついている。欧米では日本円にして4000円ちょっとで販売されているソフトが、事実上無料で入手できちゃうんだから、こんなにうれしいことはないよね！　厳密に言えば、欧米版にはカラオケ用マイクが同梱されているんだけど、これはXbox ボイスコミュニケータ(Xbox Liveでボイスチャットするときに使うアレ)で代用できるから安心！

この『XMM』がどういうものなのか簡単に説明すると、音楽と映像、画像を感性の赴くままインタラクティブに融合させて楽しむ、というもの。何だか難しそうだけど、単にCDをXboxに録音して楽しむだけでもいいし、スライドショーを作成して友だちに見せるだけでもいい。必ずしもこういう使いかたをしなければならない、ということはないから、自分なりの活用方法を見つけてほしい。

では、それぞれの機能の特徴などを簡単に紹介していこう。



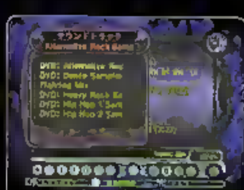
↑メインメニュー画面。Xbox Liveにも対応しており、将来的にはコンテンツのダウンロードも可能になる。いまはフレンドリスト参照などがメインとなる。

MUSICPLAYER　ミュージックプレイヤーで音楽を聴け！

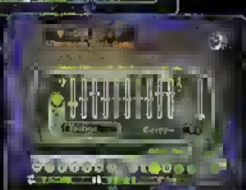
CDの再生、ハードディスクへの録音など、基本的な音楽再生機能が詰まっている。Xbox本体の音楽再生機能ではできなかった、早送りや巻き戻しも可能。お気に入りの楽曲をひとつにまとめて、マイベストのサウンドトラックを作っておけば、ゲーム上のBGMに使うこともできるぞ(『プロジェクトゴッサムレーシング2』など対応ゲームのみ)。

再生

"再生"を選択すると再生モードになる。音楽CDを再生するのであれば、ソフトを取り出して音楽CDを入れよう。楽曲リストの移動は右&左トリガで行うので注意。方向パッドの上方向でカテゴリー選択になるので、項目を変更しながらアレコレと曲を聴いてみよう。2D&3D映像を表示させるビジュアライザで、よりインタラクティブに楽しむこともできるぞ。



←いろんなサウンドトラックがあるので全部聞いてみよう。



→イコライザも標準装備。好みの雰囲気に調整してみる?

作成 編集

これは、Xbox内にオリジナルCDを作成するようなもの。マイベストのサウンドトラックを作っておくのもいいし、録音した音楽をゲーム中に再生できる機能に対応したタイトルで遊ぶなら、そのゲームの雰囲気にあったサントラを作る、というのも楽しそうだね！



↑サウンドトラック名も日本語で入力することが可能だぞ。

インポート

『XMM』の大きな売りのひとつが、WindowsXPパソコンからのデータ転送だ。音楽データの場合は、WMAかMP3形式なら『XMM』で転送可能となっている。Xbox本体だけで音楽CDをハードディスクへ録音できるが、すでにパソコンでたくさんの音楽データをMP3化しているなら、Xbox本体で録音するよりも転送したほうが作業的には早いだろう。また、将来的にはパソコン経由だけでなく、Xbox Live経由でも楽曲ダウンロードをできるようにしたい、とのこと(いまのところ用意されていない)。

TIPS! XMM　音楽CDを入れると、ほとんどのCDがそのまま曲名などの情報が自動的に表示される。CDタイトルデータベースが『XMM』に入っているのだ。ただし、2003年9月30日までに発売されたものに限るが、Xbox Liveに接続していればそれ以降のタイトルでも表示できるようにアップデートする予定もあるそうだ。

KARAOKE カラオケでいっぱい歌え！

文字どおりのカラオケモード。歌詞付きのちゃんとしたカラオケデータは、デフォルトでは1曲しか入っていない。将来的にはJ-POPなどを配信していきたい、とのことだが、いまのところ実現可能かどうかも含めて一切未定だ。



←ボイスコミュニケータなら、歌って踊れるわけだ!?

歌う

前述のとおりXboxボイスコミュニケータで代用できる。これがあれば歌声にエコーをかけたり、さらには歌っているところをXbox本体に録音することも可能だ。また、擬似的にボーカル部を消音してカラオケっぽく楽しむことも可能。ただし、この場合は歌詞は表示されない。



↑歌詞付きのカラオケデータは、欧米版は多数用意されているのだが……。

再生

Xboxボイスコミュニケータを使って歌って録音したデータを再生するモード。自分の歌声を客観的にチェックしたいときなどは、すごく便利！　このデータはカラオケの"再生"からしか聞くことはできない（ミュージックプレイヤー上からは聞けない）のが、ちょっと残念。



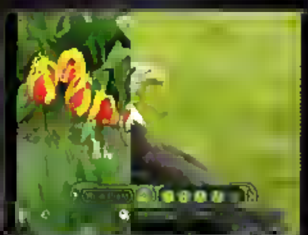
↑有名な歌を替え歌にして録音してみるのもいいかも!?

インポート

カラオケデータをWindowsXPパソコンから転送するためのモード。いまのところ日本向けカラオケデータは用意されていない。ちょっと残念。ユーザーからの要望しだいとのことなので、ぜひとも日本のカラオケデータで楽しみたい人はアンケートでこのあたりをアピールしておこう！　アメリカではwww.xboxkaraoke.comというサイトでサービス中！

SLIDE SHOW デジカメ画像はスライドショーで！

スライドショーは、デジカメなどの画像を一定時間ずつ順番に表示させていく、デジタルアルバムのようなものだ。デジタルカメラで撮影した画像だけでなく、JPEGデータ形式のものであれば自作のイラストでもオーケーだ。BGMをつけることはもちろん、マイクも対応しているので、スライドを見せながらその内容を解説していく、なんてことも可能だ。



↑画像1枚につき、表示時間や切り替え時のエフェクトなどを細かく指定することができる。

再生

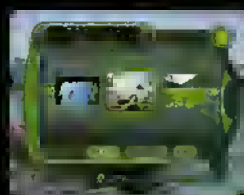
まずはデフォルトで入っているふたつのスライドショーを観てみよう。どんなものか、これで感覚をつかめるだろう。再生中に一時停止、つぎ（もしくは直前）の画像に送ることも可能なので、その場のノリで操作しながらスライドを見せていくのもおもしろそうだね。



↑白ボタンで操作メニューのオンオフができる（ほかのモードでも共通）。

作成 編集

スライドショーを作成、編集するのがココ。あらかじめXbox本体にインポートしておいた画像から使いたいものを選び、スライドショーを作っていこう。表示順はランダムではなく、最初から順番どおりとなるので、作成時に並び替えなどもしっかり行っておくこと。作成後の追加、削除、並び替えもできるので、何度か表示させながらじっくりと作っていくのがいいだろう。



←スライドショーに組み込みたい画像を選択。あとで順番変更も可能。



→そのスライドショーに合ったBGMをつければ、雰囲気も出るよね。

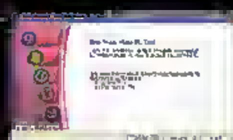
インポート

パソコンで作成した画像やデジカメ画像は、WindowsXPパソコンを使ってXboxに転送することになる。カメラ付き携帯電話で撮影したものなども、とにかく一度パソコンで扱える状態にする必要がある。デジカメで使用しているコンパクトフラッシュなどのメディアを、直接Xboxに接続して転送する……なんていうことはできないので注意してほしい。

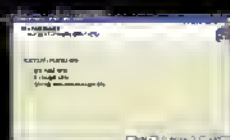
Xbox Music Mixer PC Toolとは?

各種データをパソコンから転送するには、専用ソフトが必要となる。これは、「XMM」のサイト（http://www.xbox.com/jp/xmm/）からダウンロードしてパソコンにインストールする。転送方法はまずLAN経由かシステムリンクケーブルでパソコンとXboxを接続。パソコン側でPC Toolを起動して転送したいファイルを選んでおき、転送準備が整ったら「XMM」の"インポート"から"PC"を選択すれば転送がはじまる。

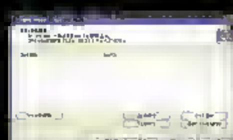
ここでいくつかの注意がある。まず、本ソフトを使用できるOSはWindowsXPのみで、Windows Media Player9必須である、ということ。Windows98などでは起動できない。セキュリティーの関係上、他OSでこのツールが提供されることは難しいので、データを転送する場合はWindowsXPパソコンを用意しよう。また、Xbox本体に入っているデータをパソコンへ転送することも不可能。



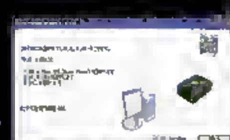
↑PC Toolを起動した画面。"次へ"を押そう。



↑転送するデータがどの形式なのか選ぶ。



↑実際に転送させるデータを選択する。



↑転送準備ができたら、Xboxを受け入れ態勢に。

TIPS! XMM　ルータを使ってパソコンとXboxを同時にネット接続している環境であれば、もうその状態でPC Toolを使えばデータ転送ができる。パソコンとXboxでそれぞれつなぎかえている環境の場合、システムリンクケーブル（クロスタイプのイーサネットケーブル）でXboxとパソコンを直接つなぐようにしよう。

RAVE MODE レイブモードで気分はビデオジョッキー！

この『XMM』を象徴するモードと言えるのが、このレイブモードだ。サウンドやビジュアルをただ再生するだけではなく、タイミングよく映像に効果を入れたり音を変化させたりできれば、もう気分はすっかりビデオジョッキー！　ちょっと操作が難しいので、実際にレイブセットを作成しながら紹介していこう。

レイブセット名を入力



⬅では早速、レイブセットを作成してみよう。

ビデオ1映像を選択



⬅ビデオ1に入れる映像を選ぶ。ここではふたつ。

ビデオ2映像を選択



⬅ビデオ2の映像を選ぶ。ここでは画像をふたつ。

ビデオ効果を選択



⬅基本的なSimple Fadeのみを選択。

プリセット順



⬅プリセットを多数選んだ場合は、順番を調整。

オーディオ効果を選択



⬅オーディオは基本的なHouseを選択。

レイブセット完成



⬅すぐにバックの映像が新セットに切り替わる。

ビデオに効果を入れる！

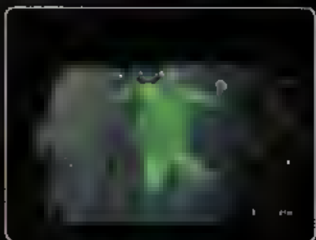
各種エフェクトをかける

映像にエフェクトをかけてみよう。黒ボタンを押してビデオ効果モードになっていることを確認、ボタンを押してからスティック操作すればいい。これだけでオーケーだ。

A or B or X or Y
を押してから
左スティック or 右スティック



⬆赤い服のダンサーにエフェクトをかけてみよう。ここでは色を変えてみる。



⬆Simple Fadeプリセットなら、Aボタン＋左スティック左右で色変更。

オーディオに効果を入れる！

スクラッチを入れる

オーディオに効果を入れる場合、黒ボタンを押してオーディオエフェクトモードに切り替える（オーディオ時に黒ボタンで、再びビデオに戻る）。操作はビデオのときと同じ！

A
を押してから
右スティック



⬆BACKボタンで操作の確認ができる。ここではスクラッチを入れてみよう。



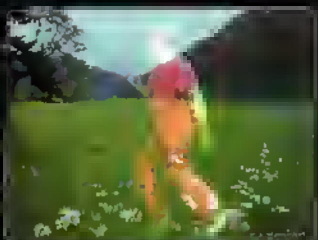
⬆オーディオプリセットがHouseなら、Aボタン＋右スティック左右でスクラッチ！

ビデオを変更する

ビデオ1を切り替える

事前に用意していた別の映像に切り替えることができる。ビデオ1なら左トリガ、ビデオ2なら右トリガを押してから方向ボタン上下で変更していくことが可能だ。

左トリガを押してから
方向ボタン



⬆赤い服のダンサーを、別の映像に変更してみよう。



⬆左トリガ＋方向ボタンで、カンフー青年の映像に変わるぞ！

ビデオとオーディオをふたりで操作！

というわけで上記で説明したとおり、『XMM』ではビデオとオーディオそれぞれへのエフェクトを同時に行うことはできない。スクラッチを入れながら、それに合わせて映像を切り替える……なんてことはできないのだ。

……いや、できない、というのは正確に言うと間違いで、じつはこのレイブモード、コントローラをもうひとつ利用してふたり同時に操作することができるのだ。つまり、ひとりはビデオ担当、もうひとりはオーディオ担当と役割分担すれば、ビデオ変更に合わせてオーディオ効果を入れる……なんていうこともできてしまう。何だかすごく楽しそうな予感！



⬆ビデオとオーディオ同時に効果を入れることも、協力プレイなら可能。

TIPS! XMM　ケンイシイのサウンドトラックには"Loop"という曲がある。これを以下のように設定すれば無限ループさせることが可能だぞ。①ミュージックプレイヤーの"作成/編集"からサウンドトラックを作成②"追加"からループ曲を選択③オーディオイコライザーでクロスフェードを4秒に設定④再生時に"くり返し"をオン

レイブモードで表示される効果の意味と隠し操作

ここでは、マニュアルに明記されていないちょっとした解説や小技を紹介していこう。まずはレイブモードにおける各種効果の名前の意味だ。実際に使ってみればわかるが、どういうものがあるのかもよくわからないかもしれないので、それを一覧にしてみてみたぞ。

レイブモードにおけるビデオ効果

ScaleX	横方向の比率	Rotation	ミラーの回転
ScaleY	縦方向の比率	Warp	ミラーの半径
SpeedX	横方向のスピード	XLeds	横方向のLEDの数
Speed	縦方向のスピード	YLeds	縦方向のLEDの数
Filter	フィルター	LedMin	LEDの最小の大きさ
ContrastR	赤のコントラスト	LedMax	LEDの最大の大きさ
ContrastG	緑のコントラスト	LedSpeedX	LEDの横方向の速さ
ContrastB	青のコントラスト	LedSpeedY	LEDの縦方向の速さ
BrightR	赤の明るさ	LedR	LEDの赤の調整
BrightG	緑の明るさ	LedG	LEDの緑の調整
BrightB	青の明るさ	LedB	LEDの青の調整
ColorR	赤の彩度	LedShape	LEDの形
ColorG	緑の彩度	BlendType	ブレンドの種類
ColorB	青の彩度	BlendAmt	ブレンドの割合
Hue	色合い	XWipes	横方向のワイプの数
Posterize	ポスタライズ	YWipes	縦方向のワイプの数
Solarize	ソラリゼーション	WipeSizeX	横方向のワイプの大きさ
Focus	フォーカス	WipeSizeY	縦方向のワイプの大きさ
Stutter	スタッター	WipeMoveX	横方向のワイプの早さ
Feedback	フィードバック	WipeMoveY	縦方向のワイプの早さ
Effect	エフェクトモード	WipeShape	ワイプの形
Images	ミラーの数		

レイブモードにおけるオーディオ効果

Tempo	テンポの変更	RingHz	リングモジュレータの調整
Sample	スクラッチの種類	RingWet	リングモジュレータのかけ具合
Scratch	スクラッチを入れる	FlangeHz	フランジャーの調整
Pan	左右にパンする	FlangeWet	フランジャーのかけ具合
ChorusTime	コーラスの調整	Distort	ディストーションの調整
ChorusWet	コーラスのかけ具合	DistortWet	ディストーションのかけ具合
DelayTime	ディレイの調整	LoPassHz	ローパスフィルターの調整
DelayWet	ディレイのかけ具合	LoPassWet	ローパスフィルターのかけ具合
Pitch	ピッチシフトの調整	HiPassHz	ハイパスフィルターの調整
PitchWet	ピッチシフトのかけ具合	HiPassWet	ハイパスフィルターのかけ具合

USBキーボードで文字入力

Xbox Liveスターターキット(『PSO』版)を買った人なら、USBキーボード接続コネクタを持っているはず。それを利用すれば、キーボードを使って文字入力が可能になるぞ。タイトル入力時などは便利だね！

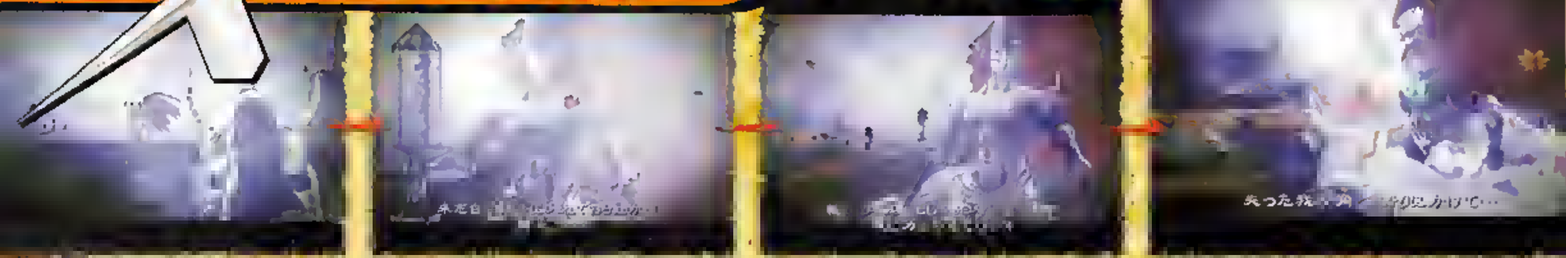
Esc	前の画面に戻る
F6	未確定文字列がある場合、'カタカナ'を'ひらがな'に変換
F7	未確定文字列がある場合、'ひらがな'を'カタカナ'に変換
半角／全角	入力モードの切り替え
1～9, 0	それぞれの数字を入力
Back Space	一文字前を削除する
A～Z	それぞれの文字を入力
Shift	ひらがなモードのときに[Shift]キーを押しながら入力すると、英数になる
	ひらがなモードのときに[Shift]キーを押しながら入力すると、大文字・小文字の変換になる
SPACE	空白をつくる
SHIFT+前変換	前変換
SHIFT+SPACE	前変換
Alt＋カタカナひらがな	キーボードのひらがなのボタンの文字で入力できるようになる
前候補　変換(次変換)	未確定文字の変換
カタカナひらがな	ひらがなモード以外になっているときは、ひらがな入力になる
SHIFT+カタカナひらがな	カタカナ入力になる
Caps Lock	英数モードに切り替え
SHIFT+CAPS Lock	CAPSLOCK/UNLOCK
Ctrl＋A	入力の先頭へ移動
Ctrl＋D	右移動
Ctrl＋E	次変換
Ctrl＋F	入力の最後へ移動
Ctrl＋G	Del(一文字後ろを削除)
Ctrl＋H	Back Space (一文字前を削除)
Ctrl＋I	カタカナ変換
Ctrl＋K	左移動または文節短く
Ctrl＋L	右移動または文節長く
Ctrl＋M	全確定
Ctrl＋N	文節確定
Ctrl＋S	左移動
Ctrl＋U	ひらがな変換
Ctrl＋X	前変換
Ctrl＋Z	Esc
Ctrl＋F1	文節変換モードと文節確定モードの切り替え
↑	Ctrl＋E と同じ(次変換)変換リストの選択
↓	Ctrl＋E と同じ(次変換)変換リストの選択
←	カーソルを左に移動
→	カーソルを右に移動
Home	入力の先頭へ移動 (Ctrl＋A と同じ)
End	入力の最後へ移動 (Ctrl＋E と同じ)
Delete	ひとつ前の文字を削除

DVDリモコンで文字入力

DVDリモコンでも文字入力が可能。これは、いわゆる携帯電話での文字入力方式を採用し、たとえば"1"を連続で押すことで"あ"、"い"、"う"……と切り替わっていくのだ。イマドキはこっちのほうが入力しやすい？

SKIP－	Back Space
SKIP＋	一文字進む
TITLE	入力モードの切り替え
INFO	HELP
UP	上方向にあるボタンのハイライト
LEFT	左方向にあるボタンのハイライト
SELECT	ハイライトされたボタンの選択
RIGHT	右方向にあるボタンのハイライト
DOWN	下方向にあるボタンのハイライト
MENU	数字ボタンで、携帯電話と同じ入力をしたときには濁点半濁点の選択
BACK	Esc
1	[ひらがなモード]'あ～お'，'ぁ～ぉ'の文字の選択
	[カタカナモード]'ア～オ'，'ァ～ォ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'1'の文字の選択
2	[ひらがなモード]'か～こ'の文字の選択
	[カタカナモード]'カ～コ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'2'の文字の選択
3	[ひらがなモード]'さ～そ'の文字の選択
	[カタカナモード]'サ～ソ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'3'の文字の選択
4	[ひらがなモード]'た～と'，'っ'の文字の選択
	[カタカナモード]'タ～ト'，'ッ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'4'の文字の選択
5	[ひらがなモード]'な～の'の文字の選択
	[カタカナモード]'ナ～ノ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'5'の文字の選択
6	[ひらがなモード]'は～ほ'の文字の選択
	[カタカナモード]'ハ～ホ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'6'の文字の選択
7	[ひらがなモード]'ま～も'の文字の選択
	[カタカナモード]'マ～モ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'7'の文字の選択
8	[ひらがなモード]'や，ゆ，よ，ゃ，ゅ，ょ，「，」'の文字の選択
	[カタカナモード]'ヤ，ユ，ヨ，ャ，ュ，ョ，「，」'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'8'の文字の選択
9	[ひらがなモード]'ら～ろ'の文字の選択
	[カタカナモード]'ラ～ロ'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'9'の文字の選択
0	[ひらがなモード]'わ，を，ん，ゎ，ゐ，ゑ，ー，・，、，。'の文字の選択
	[カタカナモード]'ワ，ヲ，ン，ヮ，ヰ，ヱ，ー，・，、，。'の文字の選択
	[英数モード][記号モード]'9'の文字の選択

TIPS! XMM 『XMM』マニュアルにも書いてあるとおり、『XMM』を使ってみたうえでの感想をインターネット上で募集している。『XMM』についての意見、要望はもちろんだが、Xbox全般についても意見できる貴重なチャンスかもしれない!? みんなの意見は、今後のソフト開発に必ず役立つので、ぜひみんなの声を届けよう！



↑霧煙る橋の上、頼光の行く手に立ちはだかるひとつの影。そして語りかける。かつて頼光に破れて角を失うも、復活を遂げた妖鬼が再び牙を剥く。その名は酒呑童子……！

9 九尾狐以外にも強敵が続々と登場 頼光の宿敵、酒呑童子の存在も明らかに！

かつて旧都に封印されていた古代の妖鬼たちは、頼光が戦いの最中、誤って封印を解いてしまったことで世にはびこることとなる。そのあまたの妖鬼の中で、他を遥かにしのぐ力を持った鬼の王こそが酒呑童子。前作では頼光の宿敵として戦うも敗退し、鬼の証である角を片方失うことに。その酒呑童子が『百鬼～』にも登場することが判明。具体的にどんな場所で遭遇するのかは秘密だが、前作を上回る死闘が予想されそうだ。また、ほかにも中ボスクラスの新たな敵が明らかに！



←『百鬼～』での頼光の鎧の左肩についている角は、じつは酒呑童子の角。

酒呑童子、再び……



百鬼討伐絵巻（おとぎ）

新たなる強敵、さらにロムプレイでわかった生情報をお届け！

いよいよ発売間近となった『百鬼討伐絵巻』。今回は気になる強敵の情報に加え、調整も大詰めを迎えたプレイヤーキャラ6人のアクションについて解説。発売直前のロムをプレイしてわかった内容を一挙報告しよう！

タイトル	オトギ ヒャッキトウバツエマキ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクション
発売日	12月25日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	開発者	プロデューサー 竹内将典
ブロック数	16ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	価格はそのままで前作海外版『O・TO・GI:Myth of Demons』同梱（初回出荷分から2004年1月末までの期間限定生産）		

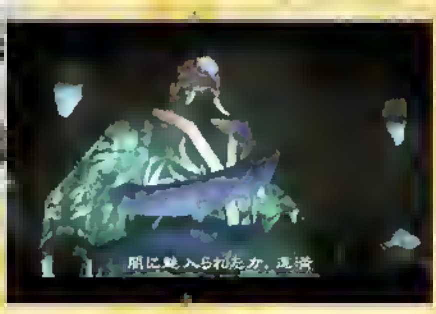
芦屋道満（あしやどうまん） 闇に魅入られた巫術士

もともとは優秀な巫術士のひとりであったが，晴明への嫉妬から闇に魅入られ，人を捨てて妖鬼と化す。鵺（ヌエ）に酷似した姿をしており，暗がりに潜み，疾風のごとき速さで相手に襲いかかる。妖鬼となってもなお巫力は強く，強力な巫術を操ることができる。





↑史実上でも存在した芦屋道満は，晴明に術を見破られたことで流刑の身となった陰陽師。まさに因縁の対決か？





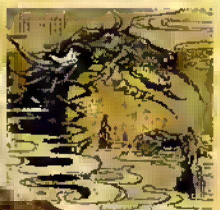


←闇の力を手に入れ，人間離れした能力を得た道満。晴明に対しての恨みを晴らすべく立ちはだかる。

↑頼光の斬撃が道満をとらえる。強力な巫術を駆使する相手だけに，一瞬たりとも気は抜けない。

九蛇羅（くだら）＆阿蛇羅（あだら） つがいで蘇った巨虫





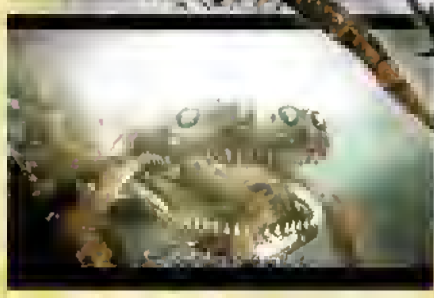
前作にも登場した天翔ける巨虫，九蛇羅。頼光によって聖なる地から追い払われ，晴明によって氷の湖に閉じ込められるも，つがいであるもう1匹の阿蛇羅とともに復活を遂げる。前作でも頼光の数倍はあった巨体は健在。さらに2匹になったことで戦いは熾烈を極める。また，九蛇羅は巫術には強いが直接攻撃の守りは弱く，阿蛇羅は直接攻撃に強いが巫術の耐性が低いという特徴がある。



←その正体は宙を駆け巡る巨大なムカデ。頭部だけでなく，長い体と尾，さらに衝撃にも注意が必要だ。



←黒いほうが阿蛇羅。戦闘中はそれぞれの弱点である直接攻撃と巫術の使い分けが必須となる！



↑復活を遂げた九蛇羅。頼光たちを亡き者にすべく，牙を研いで待ちかまえている。



開発中のロムプレイの感触を交え プレイヤーキャラのアクションを検証

前作から大きく異なった点として挙げられるのが、プレイヤーキャラが6人に増えたこと。安倍晴明，頼光四天王，源頼光と号を追って紹介してきたが，その6人の技も発売を控えて最終調整の段階に。完成までにまだ若干の変更があるかもしれないが，開発ロムをもとにそれぞれの持つ技を具体的に紹介していこう。技だけでなく、各キャラの特性についても報告していく。



←祭器攻撃・巫術など，プレイヤーキャラの攻撃方法を解析！

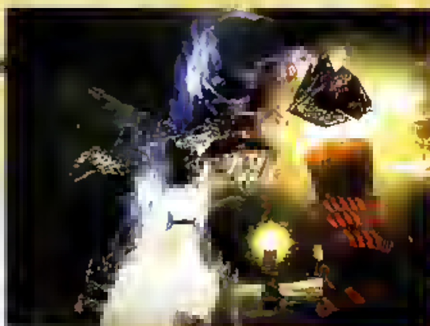


安倍晴明（あべのせいめい） 投げや巫術のコンボが可能

晴明は，扇による攻撃がBボタンでくり出す通常攻撃となる。このほかに敵に近づいてYボタンを押すとつかむことができ，そのまま投げ飛ばすことが可能だ。投げはBかYボタンを選ぶことで軌道を変えることもできる。さらに，敵をつかんだままYボタンを押しっぱなしでいれば，敵の巫力を吸収して巫力を回復できる能力もある。Xボタンの巫術攻撃の強さは，季武以外の4人より1ランク高く，コンボに組み込めばさらに強力な大巫術コンボを放てるぞ。

通常攻撃 B

➡見た目とは裏腹に威力がある。攻撃スピードも速く，隙が小さい。Bボタンを連続で押せばコンボ攻撃になる。





かみ→巫力吸収 Y

←敵をつかみ，そのままYボタンを押していれば徐々に巫力を回復する。長期戦にも役立つ能力だ。

つかみ→投げ Y→B or Y





←敵をつかんでBかYボタン。Bなら弧を描くように，Yなら直線的に投げられる。

ロムプレイリポート 安倍晴明編

直接攻撃、巫術ともに強力

直接攻撃と巫術攻撃のどちらも威力があるため，うまく使い分ければどんなステージでも戦える印象。どちらかと言えば巫術攻撃のほうが強いので、大巫術コンボなどを主体に戦いつつ、巫力が減ってきたら敵をつかんで回復、というのが一般的な戦闘スタイルになるだろう。移動スピードや攻撃スピードは6人の中でも平均的で，使い勝手はいい。



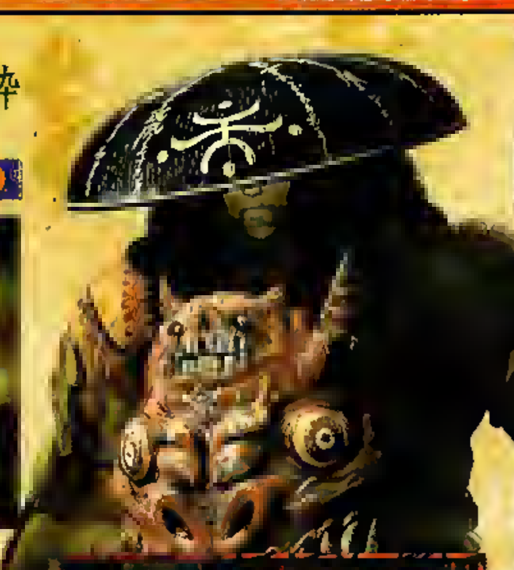
⬆敵をつかむ間合いは広く，直接攻撃を当てる感覚で近づいてYボタンを押せばほぼ確実につかめる。

大巫術コンボ B B X X

➡通常攻撃のあとに，威力の高い大巫術を2発くり出すコンボ。



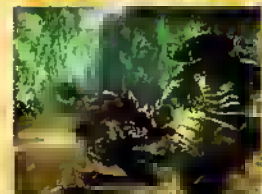




坂田公時（さかたのきんとき） 圧倒的な攻撃力で敵を粉砕

通常攻撃の威力がずば抜けており，ほかの5人がコンボ攻撃でようやく倒せるような敵でも1～2撃で倒せるほど。さらに晴明と同じく、敵をつかんで投げたり、巫力を回復することができる。移動スピードが遅く、ジャンプ力がないのが難点。

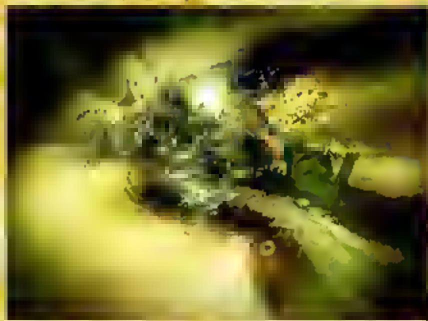
つかみ→投げ　Y→B or Y





←↓操作方法は晴明と同じで、Yボタンで敵をつかんでから，さらにYかBボタンを押すことで投げ飛ばせる。ただし，投げの威力は晴明よりかなり高い。

通常攻撃　B



↑隙は大きいが威力は十分。オブジェも一撃で崩壊。

つかみ→巫力吸収　Y



→Yボタンで敵をつかみ，そのまま押しっぱなしで巫力を回復。

ロムプレイリポート 坂田公時 編

巫力吸収の使いかたがカギ

通常攻撃は，ほかのキャラの大攻撃に匹敵するため、一撃で敵を吹き飛ばして倒してしまうこともしばしば。あまり深く考えず、ガンガン攻撃していけるのが気持ちいいキャラだ。ただし、移動スピードが遅いのと巫力が少ない点には要注意。マップをうろついているうちに巫力が尽きてしまうことも少なくないので、巫力吸収でこまめに回復する必要がある。

渡辺綱（わたなべのつな） 範囲攻撃や防御が最大の長所



長い太刀を振り回す通常攻撃やダッシュ突きなど，直接攻撃の間合いが広い。さらにXボタンで巫術を放つとき、押しっぱなしにすることで巫力を溜めて威力を増すことが可能。しかも、溜めているあいだは太刀を回転させて防御も兼ねる。また、小攻撃と大攻撃をコンボでくり出せば，衝撃波で周囲の敵を攻撃する範囲攻撃となる。

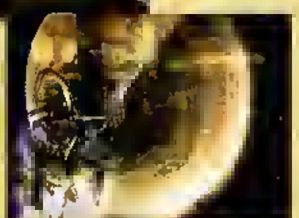


←攻撃の間合いは季武と並んで非常に広い。敵に囲まれても通常攻撃で周囲をカバーできるぞ。

ダッシュ突き　右＋B



←ダッシュの右トリガと通常攻撃のBボタンを同時に押すと，この攻撃に。前方にすばやく踏み込んで鋭い突きを放つ。



→Xを押しっぱなしで巫力を溜めてから放つと，巫術の威力がアップ。その分、巫力の消費は激しい。溜め中は防御態勢に。

巫力溜め＋防御　X

範囲攻撃　B B Y



↑小→小→大攻撃のコンボは範囲攻撃となる。綱を中心に衝撃波が広がり，離れた敵も攻撃してふっ飛ばせる。

ロムプレイリポート 渡辺綱 編

使いやすさはピカイチか？

間合いの広さ、攻撃スピードの速さによって隙を作らず、やや離れた敵も攻撃できるため、非常に使い勝手がいい。とくに範囲攻撃はふっ飛ばし効果もあるため、これを連発していればザコなら近寄ることすらできないほどだ。防御ができるという点もうれしいが、これは巫力の消費が激しくなるため、ピンポイントで使っていく感じになるだろう。

碓氷貞光（うすいさだみつ） コンボ攻撃で真価を発揮する

移動スピードと攻撃スピードが、6人中もっとも速い。通常攻撃の際は非常に小さいが、威力は低いためコンボ攻撃が主体となる。コンボ攻撃の中には特定のボタンの組み合わせで暮羽（カラス）との連携攻撃になるものも。また、特定の条件で敵の背後に瞬間移動することもできる。





↑一撃の威力は小さいため、連続攻撃が基本。コンボ量産キャラだ。

背面瞬間移動 左→右



↑通常は左トリガで敵をロックオン後、右トリガを引くと瞬間移動で敵に近づける。貞光は特定の条件を満たすことで敵の背後にも回りこめる。

通常攻撃 B



↑巨大な鎌を振って攻撃。Bを連続で押すことで連続攻撃となる。

連携攻撃 B×3 or B×8→Y



↑B3回後にY、またはB8回後にYを押すと、暮羽が攻撃に加勢。

ロムプレイリポート 碓氷貞光編

硬い敵にはひと工夫必要

直接攻撃は一撃の威力が低いため、手数が増える分、1体の敵を倒すのにどうしても時間がかかってしまう。イコール、敵を倒すのに手間取ると巫力がなくなる……という状況になるため、扱いはやや難しいキャラと言えるだろう。とくに固い敵を相手にするときは、怒とうのコンボ攻撃が必須となる。敵を"冷凍"状態にする暮羽の連携攻撃をうまく活用したい。



卜部季武（うらべすえたけ） 範囲の広い直接攻撃と巫術が魅力

季武の祭器は背中に背負っている輪宝。これを放つのが直接攻撃となる。Bボタンの通常攻撃とYボタンの大攻撃を使い分けることができ、どちらも攻撃の間合いは広め。直接攻撃の威力はあまり高くないが、その代わりに巫術が強力。装備可能な巫術の種類も多く、季武だけが使える上位の巫術も存在する。また、移動スピードは遅いが、無限に連続ジャンプができるという特徴もある。

通常攻撃 B



↑小攻撃。前方に輪宝を放って攻撃する。攻撃スピードはやや遅い。

大攻撃 Y



↑輪宝から放たれる無数の破片で攻撃。スピードは遅めだが、前方のやや離れた敵も攻撃可能だ。

巫術 X



↑Xボタンで放てる巫術が季武の最大の攻撃。ほかの5人が扱えない、強力な上位巫術も操ることができる。

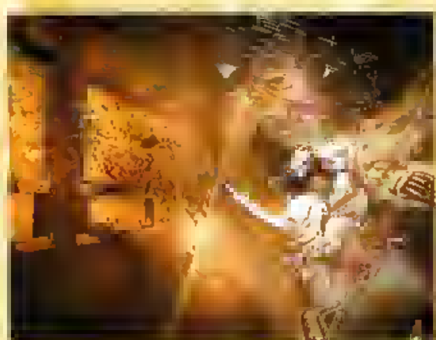
ロムプレイリポート 卜部季武編

ジャンプの扱いやすさが抜群

ほかの5人のジャンプは、公時以外は基本的に2連続までだが、季武は空中で延々とジャンプし続けることができる。そのため、切り立った崖を登るときなどは非常に操作が簡単だ。また、直接攻撃の威力は低めだが、攻撃範囲はけっこう広い。とくに大攻撃に関しては網よりも間合いが広いくらいなので、敵から離れて遠方から攻撃していくのがメインとなる。

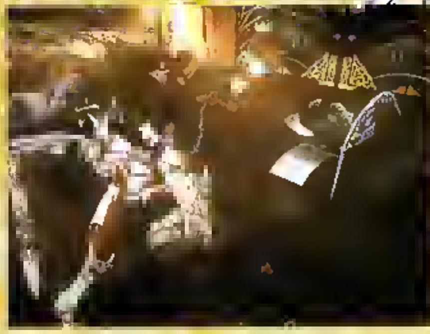
源頼光（みなもとのらいこう） もっともバランスのとれた能力を持つ

武器による直接攻撃や巫術の威力、攻撃スピード、移動スピード、ジャンプ力など、すべての能力のバランスがとれている。綱や貞光、季武と同様にBボタンが通常攻撃、いわゆる小攻撃で、Yボタンが吹き飛ばしが可能な大攻撃となる。投げや巫力吸収はできないものの、小攻撃と大攻撃を組み合わせるコンボ、ダッシュ攻撃、巫術を組み合わせるコンボなど、技のバリーエションは豊富。接近戦でも遠距離戦でも、どんな敵に対してもオールマイティーに戦えるキャラだ。



↑真の主役とも言われるだけあり、その能力はバランスがとれていて、なおかつ高めになっている。

通常攻撃 B



↑長剣による斬撃をくり出す。間合いはやや広め。Bボタンを続けて押すと連続攻撃になる。

ふっ飛ばし B B Y



➡小攻撃2回のあとに大攻撃をくり出すコンボ。最後の大攻撃で長剣を叩きつけるようにし、ヒットさせれば大ダメージを与えつつ敵を遠方までふっ飛ばすことができる。



巫術（胡蝶） X



↑季武には劣るものの、巫術の威力も高め。前方の広範囲を攻撃できる玄武属性の胡蝶は今作でも健在。

ロムプレイリポート 源頼光 編

まさにオールマイティーなキャラ

実際のプレイでも能力のバランスのよさは光っており、綱とは別の意味で非常に使い勝手がいい。前作体験者なら、その恩恵はより多いはず。巫力の量や移動スピードから考えても、マップ探索に戦闘にバリバリ活躍してくれる。ただし、初期霊格（レベル）が低めに設定されているため、序盤は多少の苦戦を強いられるかもしれない。レベルがほかのプレイヤーキャラと同等であれば、文句なしに強いと言える。



↑攻撃の隙も小さく、鋭い連続攻撃が可能。最強の巫術士と呼ばれるにふさわしい能力の持ち主だ。

ロムプレイリポート 戦闘システム 編

キャラ選択にも戦略が！

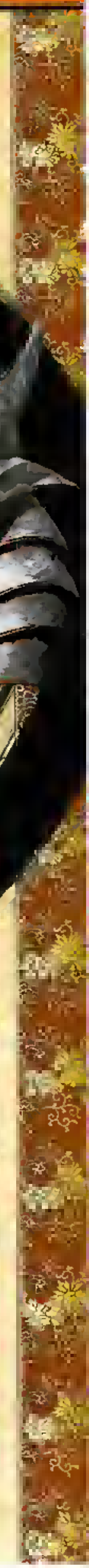
各ステージでは、プレイヤーキャラ6人からひとりを選んでプレイすることになる。だが、つねに6人から選べるわけではない。直前のステージで使ったキャラは選べなかったり、さらにステージごとに地脈と呼ばれるキャラとの相性が設定されているため、それに著しく合わないキャラは選択できない。地脈との相性や使用する順番を考えるといった戦略要素もあるのだ。



↑ステージは一定地域の中に複数ある場所から選べる。キャラの選びかたもポイントに。



↑ステージを選択するとこの画面になり、使うキャラを選ぶことになる。



プレイヤーキャラのパラメーターを変化させる新たな成長システム



←キャラには物攻、巫防などのステータスとは別に能力値が存在する。

前作では、ステージをクリアーするとプレイヤーキャラである頼光の霊格(レベル)が上がり、各種能力がアップする成長要素があった。『百鬼〜』ではレベルアップのほか、ミッション中の行動やアイテムによっても能力が変化することが判明。能力値が上昇するだけでなく、減少するケースもあり、戦闘中にリアルタイムでプレイヤーキャラが成長していく仕組みになっている。

レベルアップで全体的にパラメーターが上昇

プレイヤーキャラには、それぞれ筋力、体力、知力、耐性、敏捷の5つの能力値が設定されている。ステージ中に敵を倒すと経験値が得られ、これが一定の値に達するとキャラの霊格(レベル)が上がり、すべての能力値がアップする。レベルアップに必要な経験値はどのキャラも同じだが、レベルアップしたときの能力値の伸びかたはキャラによって異なってくる。基本的にそのキャラの特徴に合わせて伸びが変化すると思われ、公時なら筋力や体力がよく伸び、知力や敏捷は伸びにくい、といった感じになる。



↑プレイヤーキャラごとに能力値を設定。"次格"は、レベルアップするまでに必要な経験値を表す。

クリアー値の結果画面



↑ステージクリアーの結果を表す奉納画面。霊格や獲得経験値、オブジェ破壊数などが表示される。



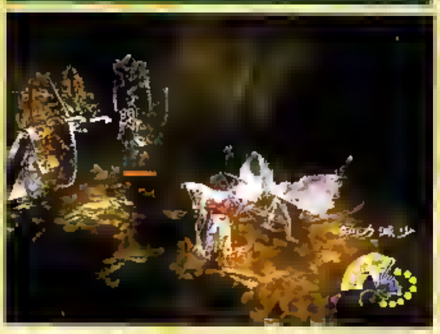
↑奉賀画面。2列の数字のうち、左が上昇した数値。右がその結果を踏まえた現在の能力値を示している。

パラメーターの上昇



↑大量の敵を祭器で倒したことにより、筋力がアップ!

パラメーターの減少



↑直接攻撃に頼り過ぎたのか、知力が減少している。

ミッション中の行動力も能力を変化させる

ステージ中のさまざまな行動で、特定の能力値が変化する。変化させる要素は能力ごとに異なっており、それぞれ下の表に示す行動をすると対応する能力値が上昇しやすくなる。条件をしぼって行動すれば、狙いの能力値をアップさせることも可能だ。また、能力値は上がる一方ではなく、巫術よりも直接攻撃を多用すると知力が下がる、といった減少するケースもあるぞ。



↑体力を伸ばしたいなら、マップ上のオブジェを手当たりしだいに破壊していくのも手だ。



←妖鬼をふっ飛ばすなど、特定の攻撃方法を何度もくり返し行うことで、能力値が変化する場合もあるのだ。

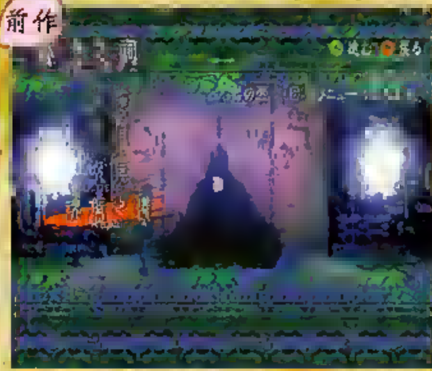
キャラクターのパラメーターと上下する要素

パラメーター	影響する要素	上昇するための行動
筋力	大攻撃力などに影響	妖鬼を大量討伐する、妖鬼をふっ飛ばす攻撃をする、など
体力	防御力などに影響	オブジェを大量に破壊する、敵からふっ飛ばされる、など
知力	巫術攻撃力などに影響	巫術を多用する、オブジェを破壊する、など
耐性	状態変化耐性などに影響	妖鬼からダメージを受ける、状態変化に陥る、など
敏捷	小攻撃力などに影響	連続ダメージコンボを出す、妖鬼へ急接近する、など

アイテムの使用による能力アップも健在

各ステージのあいだに挿入されるインターミッションでは，つぎのステージに備えて，プレイヤーキャラの装備の変更や確認，"神苑"と呼ばれるお店で買い物をすることができる。神苑には霊符や呪具といった装備品のほかに，プレイヤーキャラの能力をアップさせるアイテムも売られており，これらを購入すれば，その品物に対応する能力値を簡単にアップさせることができるのだ。だが，購入するたびに値段が跳ね上がっていくため，あまり数多く利用することはできない。ステージを進めてお金を稼ぎつつ，とくに低い能力を補ったり長所を伸ばす形で，ピンポイントでアップさせるというやりかたが基本になる。





⬅⬆前作では店で武器の修理などができたが，それがなくなり能力アップのアイテムが買えるように。

『百鬼討伐絵巻』のサウンドトラックが先着特典に！

『百鬼～』を予約，購入した人に数量限定の先着購入特典として，サウンドトラックCD付き設定絵画集のプレゼント！ 右の歌詞のボーカル入りテーマ曲や『O・TO・GI』世界を演出する音の入ったCDや，イラストなどが収録されたレアアイテム。欲しい人はお店に確認したうえで急いで予約するべし！

O・TO・GI 百鬼討伐絵巻
新百鬼叢書 並 平安御伽楽奏



Voice

唄：DöRe
作曲：一木祐樹(N.O.Y.B.by the courtesy of FromSoftware,Inc.)

白露　光頼みて　幹の内　捧げば　神の御剣　華の内
西路　草木を深み　徒徒　望月　荒都照らし　何処へ

散る 水の音に　身の蛇崩　諾して
散る 鐘の音に　一夜　起つ

◆

うつろい　いつぞ薄れぬ　ことわり 歩けば　山に里に　密やかに
形は　鬼と言うらむ　華の影　この身は　如何に生くべき　死すべき

宵闇　青き星と月の光　抱きしめ
暁　霊極わりて　いずこ　去り往く

◆

舞散る 水の音に　身の蛇崩　諾して
散る 鐘の音に　一夜　起てり

嗚呼　君　想い燃ゆる　茅の輪くぐれ　焦がれて
君　行けば其処に　伏して　待てり

緊急告知『O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～』俳句募集!!

『O・TO・GI』世界をより堪能するために、読者参加の俳句を募集。『O・TO・GI』に関するものなら、おもしろおかしい内容でも可。詳細は近日中にオフィシャルサイト(www.o-to-gi.net/)でも公開。

賞品 竹内プロデューサーをはじめとした『百鬼～』スタッフと本誌編集部による選定後、**豪華賞品**を授与

締切 2004年1月15日(当日消印有効)

発表 本誌3月号(1月30日発売)

応募方法　ハガキの裏面に自分が考えた句を読みやすくお書きいただき，さらに住所、氏名，ペンネーム，電話番号を明記し，下記あて先へ。
〒154-8528 (株)エンタープレイン ファミ通Xbox編集部「O・TO・GIで一句」係

O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～ オフィシャルガイドブック

12月25日発売予定　1500円＋税

祭器、呪具、アイテムなど、膨大な隠し要素の入手・出現条件はもちろん、プレイヤーキャラが6人に増えたのを受け、各キャラの戦法も伝授。わかりやすいステージマップで迷い人も救済。ソフトと同日に入手できる、唯一の公式攻略本なり。



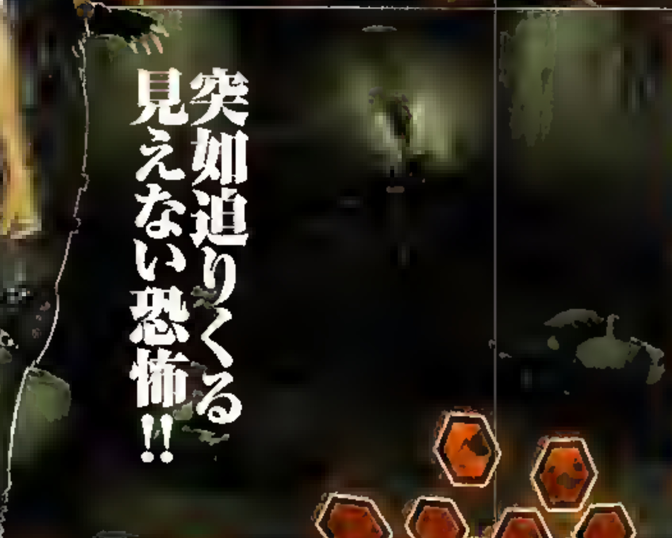
新たなる敵の出現！姿を消して忍び寄り



失った記憶と、その背後でうごめく謎を探りながら、ふたつの勢力と戦いをくり広げる本作。主人公のデリックが敵対するひとつ目の勢力は，トラン兵と呼ばれる正体不明の集団だ。彼らは自分たちのテリトリーに侵入する者たちを本能の赴くままに襲撃。近距離格闘や遠距離射撃など、特定の戦闘に特化したトラン兵が存在しているが、今回は新たな生体を確認できた。自分の姿を自在に消すことができる新型トラン兵にデリックはどう立ち向かうのだろうか？

また、デリックを狙う、もう一方の勢力が謎の軍隊。銃火器を手に問答無用で攻撃してくる彼らの中に共闘を持ちかける小隊長が現れた。彼の狙いはいったい……？

突如迫りくる見えない恐怖!!





⬅⬆トラン兵は、格闘で戦うベーシックなタイプ（写真上）のほか、レーザーで遠距離から攻撃するアサルトや、姿を消して移動し，鋭い爪で攻撃を行うステルス（写真左）も登場する。未確認だが、ほかにもさまざまなカスタマイズを施されたトラン兵たちが登場するようだ。

BREAKDOWN

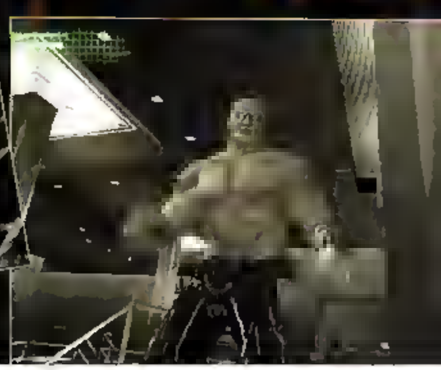
A action			
タイトル	ブレイクダウン		
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2004年1月29日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：上 博文
ブロック数 未定	対象年齢 対象年齢未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

今回は、新たに存在が判明したキャラクターと、デリックが赴く舞台を紹介。また、『ブレイクダウン』のビジュアルデザイン全体を監修している開発スタッフへのインタビューも掲載しているぞ！

キャラクターたちの誕生経緯を探る スタッフインタビュー収録!!







鋭い爪でデリックを襲う!!

見えない敵に対抗する術は!?



ステルス

姿を消してす速く動きまわるのが特徴。ほかのタイプのトラン兵とは違い、体のラインが細く女性的なイメージ。腕の先端が極端に発達しており、攻撃方法もそれを利用して斬りつける、というものが主体になる。

デリックの前に姿を現した軍の小隊長 果たして彼は敵なのか味方なのか!?

トラン兵と軍隊に命を狙われながらも、グレン・オガワのもとに向かうデリックだったが、その道中、軍の小隊と鉢合わせをすることに。しかし、その小隊長ジャンニ・デ・ルーカは、「手を組んでトラン兵と戦わないか?」と申し出てくるのだった。果たして彼の発言の真意は!?



➡彼が率いる小隊はデリック殺害の命令を受けていないようだ。



⬅協力の要請を受け入れるか否かを判断するのはプレイヤー次第。



お前を殺せとは言われていない つぶし合いはやめよう

ジャンニ・デ・ルーカ

バズーカのような特殊兵器を肩に背負った軍の小隊長。ほかの兵士たちとは違い、交戦する意志はない。デリックたちを襲った軍の兵士たちとは、明らかに違う雰囲気だが……。

STAFF INTERVIEW

今回は、世界観&キャラのアートワークをクローズアップ!

一人称視点で展開されるゲーム性もさることながら、多彩な登場人物や独特の世界観が魅力の本作。今回はそのふたつをどのように構築してきたのか、アートディレクター担当の下野氏を招いてお話を伺った。

現実世界に近くてややSFがコンセプト

――舞台となる世界は、どんなイメージで作りあげたのですか?

下野 現実世界に近くて、ちょっとSFテイストが入っている、というコンセプトがあったんです。なら、自分たちの知っているところだとリアルに作れるなと思って、舞台を近未来にして、そこにある海外資本の研究施設で起こる事件の話にしました。取材はかなりしましたね。背景デザイナーやシナリオ担当者を引き連れて、筑波の研究所や横浜の火力発電所とか、スケール感の違う場所を訪れて。その取材をもとに、各シーンのグラフィックを作り込みました。

上 ふつうに見えている場所だけではなく、地下にどんな設備があるかとか、建物の裏側まですべて。

下野 後半のとんでもないところ以外は、下水道ですとか共同溝とか、ゲーム中に出てくる場所は、だいたい、見せていただいたんですよ。

――とんでもないところっていうのは、今回公開している砂漠とか?

上 いや、あれは違います。

下野 人間が作ったとは思えないような場所とか。ゲーム後半は、そういう見栄えのところに場面は移り変わっていくんですよ。その片鱗はプロモーションムービーでちらちらとお見せしているんで、そこから感じとっていただければと。



⬆プロモーションムービーのワンシーン。この映像にとんでもない場所の片鱗が見え隠れしている……?

この人たちに聞いてきた!



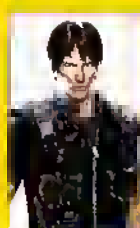
プロデューサー
上 博文

本作プロデューサー。これまで多くの業務用作品を手がけてきたが家庭用ゲーム機に本格的に携わるのは『ブレイクダウン』が初。開発が大詰めを迎え、多忙な毎日!

アートディレクター
下野 昌隆

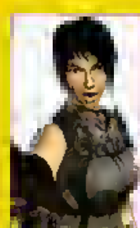
キャラクターデザインを担当するとともに、キャラのモーションなども含め、本作のデザイン関係全般の監修も務める。過去の代表作は、業務用『ワールドキックス』(選手デザインを担当)。

下野氏が語る! キャラクター誕生秘話①



Derrick
デリック

デリックの第一条件は遊ぶ人が"自分だ"と思えるキャラ。だから平均的なカッコよさを追求。でも個性は必要なので胸の血管を光らせてます。



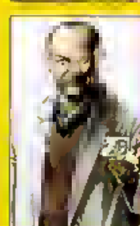
Alex
アレックス

女性的な面と戦闘時の強さの両方を出すよう意識。最初はもっと幼い感じでしたが、海外からの意見を取り入れ、大人の女性っぽくしました。



Stephania
ステファニア

彼女、最初は悪役で水商売風のお姉さんだったんです(笑)。でも、いまは主人公の味方。それにともなって、現状のデザインに落ち着きました。

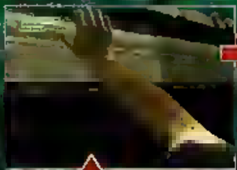


Glen Ogawa
グレン・オガワ

グレンのデザインは、最初からほとんど変化していません。舞台設定の関係上、日系外国人を意識しています。表情づけに苦労しました。

ぶら下がる

大きな段差や出っ張りに飛びつき、そのまま左右に移動できる。足場がないところでの移動手段にもなる。




➡つかまれそうな部分にジャンプ!




➡落ちれば助からない。移動するときは慎重に!

目の前に立ちはだかる障害を

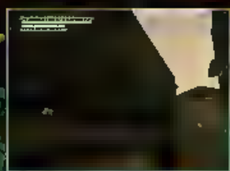
ゲーム当初の目的は、パートナーのアレックスとともに、研究施設の所長グレン・オガワのもとに向かうこと。しかし、その道中には、トラン兵や軍隊以外にも、侵入を拒むトラップや荒れ果てた部屋など、ひと筋縄ではいかない障害が待ち受けている。デリックが持つ豊富なアクションを駆使して、難関を突破するのだ。



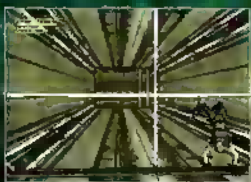
⬆巨大なファンが足元で回転! 敵がいなくても、一瞬たりとも油断できない。

レーザートラップ回避

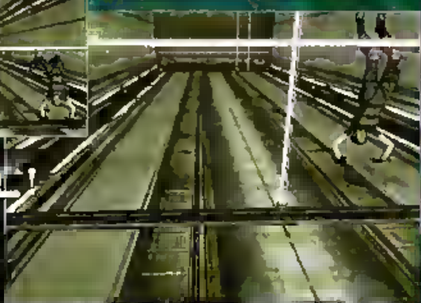
廊下にレーザーが出現し、こちらに向かってくる。ジャンプやしゃがみなどのアクションを利用してよけるのだ。



⬅触れると連動している爆弾が爆発するワイヤートラップもある。



➡かなりの速さで迫ってくる。反射神経も重要!?



触れれば即死亡!

➡セキュリティ用のレーザーは、さまざまな位置に出現する。アレックスの動きをよく見て回避するのだ!

ジャンプ

基本になるアクション。穴や障害物を飛び越えるときはもちろん、高いところにある足場に飛びつくときにも使う。

燃えさかる炎を飛び越える!



➡火災が発生。一見して進めないように見えても……。




➡勢いをつけて、飛び越えることもできるのだ。

はしご上り・下り

上下の移動時は、階段以外にもはしごを使うことになる。視点を下に向けたときには、かなりの高さを感じられる。



⬅はしごに上るときは、周囲に敵の姿がないことを確認。



⬆かなり狭い縦穴のようだが、足元に火の手が迫っているのが見える。

グレンの元に向かうデリックを待ち受ける難関!!

物語の前半部分は、建物やその敷地内でストーリーが展開していく。移動範囲はかなり広く、見た目がきれいな部屋以外に、奇妙なサンプルが置かれた施設も登場する。ここではその一部を紹介していくぞ。

研究施設

デリックが研究を受けていた海外資本の研究所。しかし、この建物の中を捜索すると、殺害された研究員や巨大な腕の骨などを発見することになる。





⬅かなり広い建物であることがうかがい知れる。



⬆突き破られた窓と死亡した研究員。研究所でなにが起こっているのか突き止めるのだ。

高層ビル

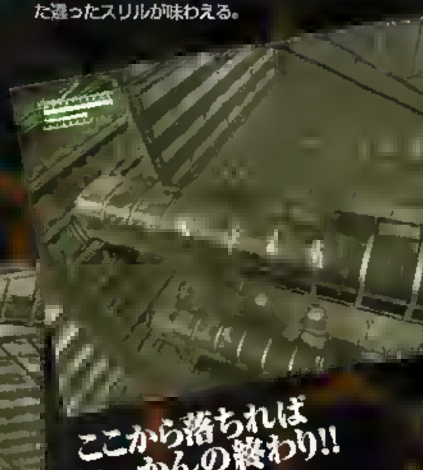
10階層以上にも及ぶビルが渡り廊下で何棟も連なっており、この中に研究所もある。しかし、建物は兵士集団とトラン兵によって完全に占拠されているため、彼らに見つからないように窓の外を移動しなくてはならないことも。慎重な操作を要求される場面で、敵と戦うときとはまた違ったスリルが味わえる。



⬅階段を上っていくと警備をしている敵に遭遇!



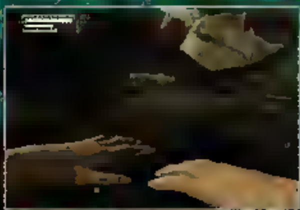
➡狭い足場をゆっくりと移動。ひとつ操作を間違えば……。



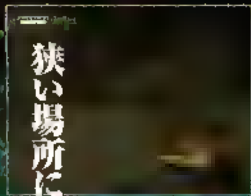
多彩なアクションで突破せよ!!

ほふく全身

建物の中が荒れ果てて物が邪魔になり、立ったままでは進めないこともある。そういうときは、倒れた物と床のあいだを、はって移動することになる。



↑火災や事故のあとなのか、床は真っ黒で壁も剥がれ落ちている。コンクリートの隙間を這って前進すればいい。



狭い場所にもぐりこめ!



←↓追ってくる敵から隠れることもできるのか!?

側転・バック転

敵からのパンチや銃弾などの攻撃は、ガードする以外にも避けることが可能。襲いかかってくる敵を翻弄するのだ。



←トラン兵に見つかり、攻撃の対象とみなされたようだ。



敵の攻撃を華麗に回避!



↑側転で瞬時に回避し、即座に反撃のパンチを叩き込め!

ダクト

建物の中には、天井にあるダクトへ入り込んで移動できる場所もある。ここには敵も配備されていないため、隠密性を重視したいときに活用することになるだろう。アレックスと協力して敵をおびき寄せ、その隙に目的地に向かうのだ。





←身を潜めて敵の会話を聞くこともできる。敵の動向を探れ!

敵に隠れて行動せよ!

砂漠地帯

研究施設などとまったく違う雰囲気をかもし出す不毛の土地。なぜこのような場所にいるのかは謎だが、枯れ木や廃車、自動販売機なども確認できる。ここは現実の世界なのか、夢なのか、それともまた別の何かなのだろうか……!?



ここは現実か、それとも幻か……!?



←まぶしい太陽が照りつける。人の気配はまったくなし。

一人称視点ゆえのわかりやすさを追求

——『ブレイクダウン』のキャラはどのようにして生まれたのですか?

下野 コンセプトはミリタリーだけど現実世界に近いです。さらに、少しSFテイストが入ってて、オリジナルな感じがするものを作っていたんです。制作が具体的に進むようになってから、上さんに参加してもらって。

上 作ってもらった服装のバリエーションを見せてもらって、各キャラの方向性を決めていきました。

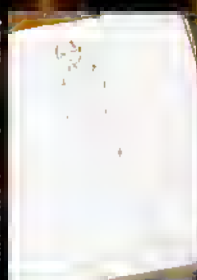
——キャラのタッチは、ラフ画から、あまり変化してませんね?

上 そうですね。イメージ的には、それほど変わっていません。むしろ、洗練されてきた、といいますか。

下野 たとえば、デリックの服が長袖から半袖になったり。

上 一人称視点のゲームだから、長袖だとゲーム画面で黒いシルエットのパンチが出たようにしか見えなくて。だから、半袖なんです。

下野 一人称視点ゆえのわかりやすさが必要だったんです。デリックの"手が光る"のも、プレイ中に手が見える、という部分が大きな理由です。



→初期のステファニア。設定が悪寄りだったため、悪女の雰囲気が……。スカートだと倒れたときに中が見えてしまう、という懸念からズボンに。見えない部分があるようだ。



↑ダボダボの服を着たアレックス。当初、"敵の服を奪う"という設定があったため、このようなタイプの服装もあった。

キャラの動きや表情 唇の動きにもこだわりを

——ゲーム内でデリックを動かしてみて、どうでしたか?

下野 一般的な一人称視点のゲームでは、画面に出ている手や武器しか描いてないんですよ。でも、『ブレイクダウン』では、下を見れば自分の体があるし、攻撃すると手や足もちゃんと出てくる。

上 プレイヤーが画面で見る部分的な体の動きだけじゃなくて、体全体の動きも描いているんです。

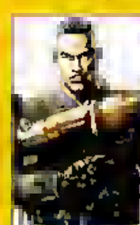
下野 ゲーム中、鏡に映ったデリックの姿や、デリックの影の形が表示されますが、これら一連の動きは、モーション担当のスタッフといろいろ相談しながら、すべてデリックの体の動きとつじつまが合うように計算して作り上げています。あとは、キャラごとの表情ですね。笑ったり、怒ったりといった顔全体の表情はもちろん、しゃべるときの細かい唇の動きまでこだわって作っています。ユーザーさんが遊ぶときは、そこにも注目してほしいですね。

下野氏が語る! キャラクター誕生秘話②



Solus
ソウラス

主人公の前にときどき現れる謎の存在です。人間とは違うミステリアスな雰囲気、そして大きな存在であることをイメージしています。



Gianni De Luca
ジャンニ・デ・ルーカ

ほかの軍兵と比べ、毛色が違うキャラです。いろいろな有名人をモチーフにしたのですが、最終的にそれが薄れて、精悍になりましたね。



Tran Soldiers
トラン兵

人を屠っている感覚を表現したかったので、人型にこだわりました。体を被っている装甲の柄は、亀の甲羅などを参考に考えました。

海市島戦争に第三勢力出現

KAI-SHI-TOU WAR

以前から噂されていた、第三勢力の存在がついに明らかに。他軍とは異なる特徴を持つ、その実力とは!?



鉄騎大戦

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	2004年2月26日発売予定	価格	7800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:[illegible] ディレクター:[illegible]
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢対象
システム対応	5.1ch		
その他	専用コントローラ、ならびに『鉄騎』同梱版も同日発売(19800円・税別)		

新たな勢力の出現で戦いは三つ巴の混戦に

ついにその存在が明らかとなった第三勢力"ライトブラザーズ"。キャンペーン中に、一定ターンが進むと、突如マップ中に出現。ほかの2軍とはことなる、独自の特徴を備えていると いう。さらに、ライトブラザーズが戦争の勝利者になる場合さえ……。いずれにせよ、彼らの出現により、海市島戦争が混迷の色を深めていくであろうことは間違いない。



➡一定ターン経過でマップ上に出現。緑のヘックスがその勢力地だ。

一定のターンが進むと突如マップ上に出現!!



⬆以降は環太平洋機構、海市島軍と三つ巴の戦いに。最後に笑うのはどの勢力か!?

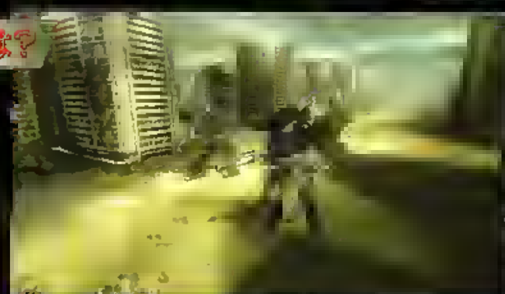
緊急伝令 ジャンル名が戦争に変更!



スペック表を見て気がついた読者もいるだろうが、ジャンル名が"戦争"へと変更されている。その理由を質問してみると——「前作『鉄騎』は"ロボットを操る"という夢を実現させました。今回は、VTを駆る人々が戦場で互いの腕を競い合い、争いの行く末をユーザーたちが決めていくということで、"戦争"というジャンルがまさにふさわしいのではないかと思い、決定しました」とのこと。「鉄騎」チームらしいこだわりといえるだろう。

独立ゲリラ組織——「ライトブラザーズ」とは?

大国たちと政権を握る者たちのエゴから島民を守り、海市島に真の独立をもたらすことを目的に結成されたゲリラ組織。ゲリラ組織とはいっても、独自にVT(バーティカルタンク)を開発する能力を持つなど、その軍事力は侮れない。ライトブラザーズの名称は、かつて海市島独立運動をくり広げた政治結社から採られている。組織の背後には、なんらかの支援勢力が存在するものと見られているが、その実情は不明である。



⬅海市島を独立へと導くために決起したライトブラザーズ。オリジナルのVTまでをも保有する。



➡カーソルの位置がライトブラザーズの本拠地。一定期間内にここに移動することで移籍が可能。

他陣営所属パイロットからの"移籍"が可能!!

正規の軍隊ではないことからか、ライトブラザーズは、他陣営に所属していたパイロットが、移籍することが可能という特色を持っている。もとの軍隊に席を置いたまま大国の権利に身を預けるか、苦難の道を歩む人々へと力を貸すかは、プレイヤーの判断にゆだねられるわけだ。

具体的には、ライトブラザーズがマップ上に出現したあと一定期間のあいだに、本拠地ヘックスへと移動。そこで登録を行うことで移籍が完了し、以後はライトブラザーズの一員として戦うこととなる。ただし移籍できる人数には、各勢力の所属人数に対し、一定の制約がかけられる。

その名は ライトブラザーズ right brothers

情報戦に秀でた独自のVTを保有!!

Right Brothers Vertical Tank コルト 第一世代/平均型/軽量

ライトブラザーズが独自に開発し，主力量産型VTとして出現時から配備請求が可能なのが，このコルトだ。基本的には，海市島側VTであるビッツを参考に開発されているが，その性能はビッツ系VTの中ではもっとも高いものとなっている。ただし，ディサイダーやスカーフェイスといった，両軍の主力VTに対しては、完全に見劣りしている。独自の兵装であるマーカーランチャーを、どう活用するかが，運用の鍵となりそうだ。



↑ビッツ系のシルエットを残した無骨なフォルム。機動性はそこそこによい。

Colt



↑ライトブラザーズのほとんどの機体に装備可能な主兵装マーカーランチャー。命中させてもダメージは微小だが……!!

マーカーランチャーで敵をマップに表示!



↑命中後約3分間は敵の位置を全味方機のレーダーに表示。おのずと味方機への火線は敵へと集中する!!

指揮官機の存在も!?

ライトブラザーズが出現時に配備請求が可能なVTは，コルトのほかに指揮官機"コルト・エグゼク"が用意されてる。詳細なスペックは不明だが，指揮官機らしく高性能!?

Right Brothers Vertical Tank シープドッグ 第一世代/索敵型/軽量

ライトブラザーズ出現後のゲーム中盤から配備請求が可能となるのが，このシープドッグだ。ライトブラザーズが起死回生をはかって開発した機体だけに，戦場すべての敵をレーダーに表示可能という，ほかのVTにはない特殊な性能を有している。敵の動向をつねに把握できるので，無線と組み合わせれば，ほかの軍では不可能な有機的な作戦が実行できるのだ。ただし，戦闘能力は皆無に等しいので，単独行動は避けるべき。



↑➡索敵能力に特化した特殊VT。集音マイクで敵VT間の交信を傍受することも可能だ。

Sheepdog

戦場すべてのVTをレーダーに捉える!



↑シープドッグのレーダーにはすべてのVTの位置が。敵の動きを味方VTに伝えれば，戦闘がより有利に!!

パイロットテストがついにスタート!!

11月25日より，待望のパイロットテストがスタート。現在，ネットワーク上の海市島では，過酷な激戦がくり広げられているハズだ。そして次号では，そのテストをもとにした，プレイレポートを掲載予定。いよいよ本格開戦へと動き出した『鉄騎大戦』の全貌が明らかとなる!!

友達と熱くなれ！ 対戦専用の2Pモードを大紹介！

ソニックヒーローズ



長い歴史と実績を持つセガのハイスピードアクション、『ソニック』シリーズ最新作の『ソニックヒーローズ』。今回はチームどうしで対戦を行う2Pモードをバッチリ紹介！

A action

タイトル	ソニックヒーローズ		
発売元	セガ	ジャンル	ハイスピードチームアクション
発売日	12月30日発売予定	価格	6980円(税別)
開発	ソニックチーム	制作者	プロデューサー 中裕司
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
その他			

最初はアクションレースのみ！ストーリーモードをプレイしてエンブレムを集めよう！

『ソニックヒーローズ』は対戦用の2Pモードも大充実。ここで6種類のゲームの前半ステージを公開しよう。初めから遊べるのは"アクションレース"のみだが、ストーリーモードでエンブレムを集めれば，ほかのゲームが順次解放されるぞ。



ACTION RACE

アクション要素に富んだコースを競争するのがこのゲーム。コース自体は比較的短く，クリアーだけなら簡単。しかし，コース内にはいろいろな仕掛けが満載。ライバルよりも早いタイムでゴールするには，これをうまく活用することが重要だ。仕掛けの内容もさまざまなので，スピードだけではスムーズな走破はできないぞ。ストーリーモードのステージもあるので，しっかり練習して臨みたい。

シンプルなコースでタイム競争！



➡ストーリーモードと同じコースもある。このコースは純粋にスピードを競う内容だ。

トラップに気をつけろ！



➡コース内にはトラップや巨大ループなどの仕掛けがいっぱい。障害は避け，タイム短縮に使えるものはどんどん活用。ライバルの動向にも注目しよう。

BATTLE

バトルは相手チームと直接戦う対戦スタイルのゲーム。キャラクターの持つ各種攻撃を駆使して，対戦相手のメンバー3人をさきにリングアウトさせたチームが勝利となるぞ。キャラクターによって性能や得意な戦法が異なるので，特性をしっかり把握してチームを勝利へ導こう。このゲームにも，ステージごとにバリエーション豊かなギミックが用意されているぞ。

リングから落とせば勝ち

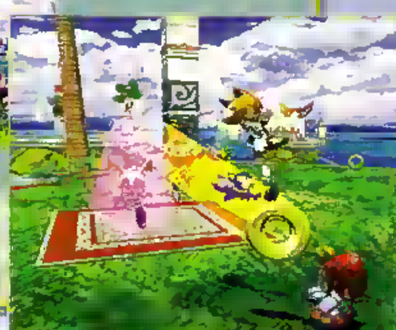


⬆夜のビル街を背景に戦うCity Topは，円形のスタンダードなステージ。落とされそうになったらすばやく回り込め！

ステージの仕掛けを使いこなせ！



⬆うって変わって虹が鮮やかな青空の下でバトルだ。

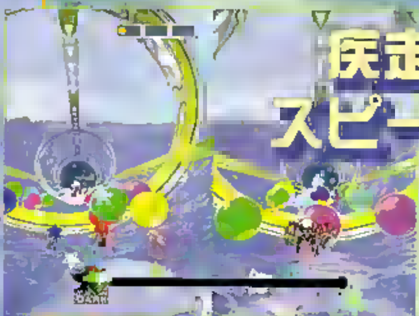


➡このTurtle Shellは長方形のステージ。両端にはスプリングがあるのでこれで切り返せ。アイテムも出現するぞ。

SPECIAL STAGE

スペシャルステージはスピード感溢れる超高速レースだ。コースとなるチューブの中をひたすら疾走し、制限時間内にゴール地点のカオスエメラルドまでさきに到着したチームが勝利できる。コースにはアップダウンやカーブ、さらに障害物などが存在するので、ただスピードを出せばいいというわけではない。テクニックも必要だ。

疾走感溢れるスピードレース

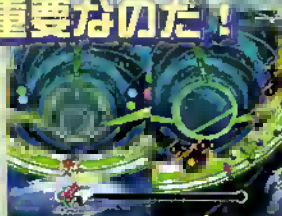


⬅アクションレース以上のスピード感でコースを激走！　ステージ1は障害やカーブが少ないやさしめのコース。思いっきりスピードを出してもオーケー。純粋なスピード感を楽しめる爽快なコースだ。

テクニックも重要なのだ！



⬆ステージ2はカーブやアップダウンが加わったテクニカルなコース。減速すべきポイントをしっかりチェック。



⬆ステージ3はコースが複雑なだけでなく、障害物まで設置されている。そう簡単にはゴールまでたどり着けない。

RING RACE

リングレースは、ステージ内に点在するリングをライバルチームと取り合う。制限時間内により多くのリングをゲットしたチームが勝利できる。黙々とリングを回収するもよし、対戦相手の邪魔をするもよしだ。何が起こるかわからないので、時間ギリギリまであきらめずに集めよう。コース状や円形など、ステージの形は多種多様。

リングを奪い合え！

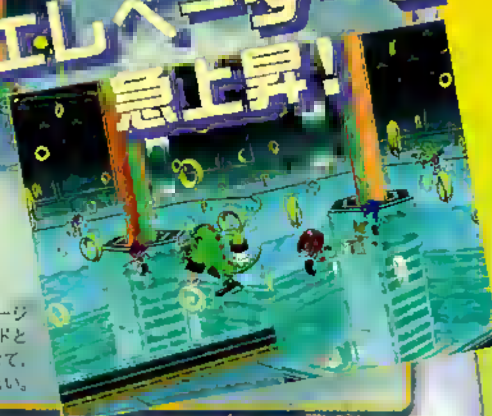


⬆このコースは、エッグマンが投げるリングを取っていく内容。ライバルチームの動向を見ながら、エッグマンを追いかけるのだ。



⬆Hot Elevatorは上へどんどんスクロールしていく。制限時間内に1枚でも多くのリングを集めよう。ライバルより少ないときは攻撃するのも手。

エレベーターで急上昇！



➡中央にある支柱がこのステージの目印。スクロールのスピードとジャンプ軌道をうまく合わせて、効率よくリングを集めていきたい。

BOBSLEIGH RACE

ボブスレーで競争だ！



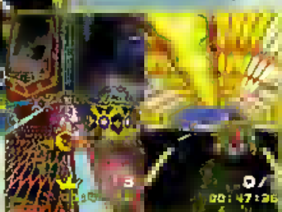
⬆大海原と入道雲が印象的な、海沿いに作られたコース。あまり複雑な要素はないのでまずはこのコースで遊ぼう。

その名のとおり、ボブスレーに乗ってデッドヒートをくり広げるゲームがコレだ。さきにコースを3周したチームの勝ちとなる。もちろん、このゲームもカーブや起伏など個性豊かな、さまざまなコースを楽しむことができるぞ。アクションレースやスペシャルステージとはまた違った、ボブスレー独特のスピード感を満喫しよう！

シティを駆け抜けろ！



⬅ボブスレーで街のなかを爆走。カーブなどが多く、スムースに走行するのは難しいテクニカルコースだ。

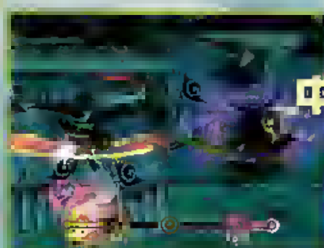


⬆City Courseはカーブやアップダウンが多め。コースを覚えて、加減速すべきポイントをしっかり抑えよう。コース内にはトンネルなんかもあるのだ。

QUICK RACE

2チームがコースの両端からスタートし、中間地点にあるゴールを目指すという一風変わったレース。ほかのゲームと違って勝負は一瞬でつく。緊張感あふれる刹那的なバトルになるぞ。ライバルチームよりも、むしろ自分との戦いといえる。このゲームも、一本道の単純明快なコースから曲がりくねった複雑なコースまでいろいろ。

勝負は一瞬!! 中央のゴールを目指せ！



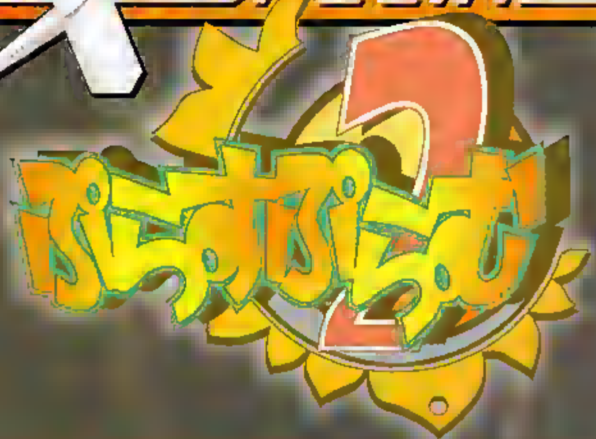
⬅コース一面にブロックが敷き詰められたRoad Rockはゴールまで一直線。ひたすら進むのみだ。

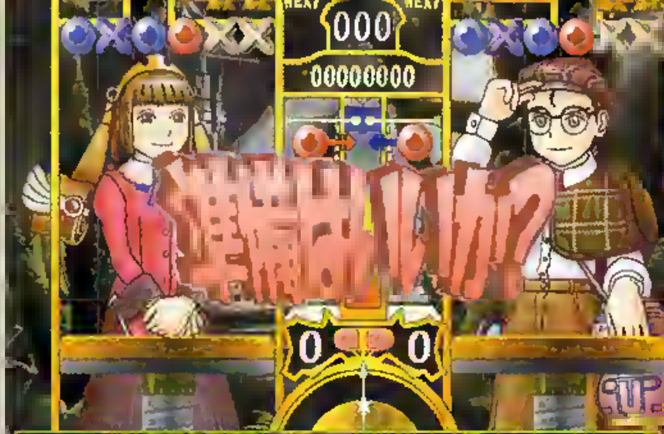
爆走する列車が舞台！





⬅⬆このMad Expressは、長いトンネルを走る列車の上が舞台。落ちないように気をつけて先を急げ！





タイトル	ぷらすぷら☆2		
発売元	TAKUYO	ジャンル	どたばた対戦（ネット対戦パズル）
発売日	12月18日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	拓洋興業／TAKUYO	著作者	―
ブロック数	8ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応			
その他			

形と色、重さの要素まで加わったほのぼの系パズルゲームの続編がXboxでいよいよ発売。Liveで全国の仲間とも戦え！

ほのぼのキャラがくり広げるパズルゲームいよいよ発売!!

重さが鍵となる対戦型パズルアクションゲーム。特徴的なのが，積まれている石の重さによって、リアルタイムに高さが変わる天秤台がフィールドということ。これが規定ラインより下になり、スリーカウントを聞いてしまうと負けとなる。この独特のシステムによる攻防が熱い！同じ色の石を3つつなげれば石は消え，連鎖消しや同じ色の石を消し続けていくことで，相手の石をどんどん重くすることができる。モードは、4人の主人公キャラのひとりを選んで大会を勝ち抜く"大会モード"，友だちなどとふたりで遊べる"2人で対戦"。"勝ち抜きバトル"は、12人のキャラからひとりを選んで連続対戦に挑戦するモードなど多数。



↑大会モードでは，試合の合間のキャラどうしの掛け合いがとっても楽しいぞ。



↓特殊技をタイミングよく決めるのも大事。発動時のアニメーションが派手だ！



3種類・2色の石を使い分けるのだ！

同じ色の石を3個以上並べると消すことができる。消えた石の隣りにあった石は色が変わるので，うまく配置すれば色が変わったことで連鎖を起こすことができるのだ。ただし、カギ型のようにふたつの石に挟まれていた石は色が変わらない。これらの特性などをうまく使いこなそう。

連鎖を決めると特殊技が使えるようになったり、敵の邪魔もできるぞ。



←うまく消していかないと天秤が下がって負けてしまうぞ。



重さの法則を理解すべし！

前作からの特徴となる重さの概念だが，画面中央に表示されるのが相手のターゲット石。その色を消すことで相手の石を重くして，少ない数でも大きく天秤が振られるようにすることが可能になるぞ。重さが勝敗を大きく左右するので，ここを見逃さないように，同様に自分の石も重くなっていることも忘れずに。



↑ここに表示されるのがターゲット石。自分の石と相手の石の様子を把握するのだ。

個性的な12キャラを使い分けよう

大会モードでは下記の4キャラが主役となるが，そのほかのモードでは登場する12キャラすべてが使える。キャラごとに特殊技が変わるのだ。敵の台に石を降らせる技をもつ攻撃型，いちばん多い石を消せるような守備型など，その方法もさまざま。お好みで使い分けよう！



人型兵器のサバイバルゲーム、いよいよ開幕!

EXASKELETON



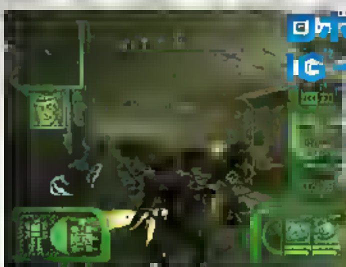
発売まで1ヵ月を切り、ようやく全貌が明らかになりはじめた本作。今回は機体の性能を大きく左右する"フレーム"と、ストーリーのみどころを紹介する。

タイトル	エグザスケルトン		
発売元	キキ	ジャンル	アクション・シューティング
発売日	12月18日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	プロダクション・アイジー	制作者	監督:椿恒亮
ブロック数	13ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	―	その他	―

フレームと機体をカスタマイズ! バトルに隠された陰謀を暴け!

あらゆる分野でロボットが利用される近未来――。主人公は"エグザスケルトン"と呼ばれる人型兵器を操縦。ロボットどうしのトーナメント戦や、傭兵となって戦場を転戦していく。機動性・耐久力などの異なるフレームと、豊富な武器の組み合わせで、スナイパータイプや火力重視型など、さまざまな機体で戦闘が可能。自分だけのエグザを作れ!

ロボットどうしのデスマッチ IG-1で運命を切り拓け!





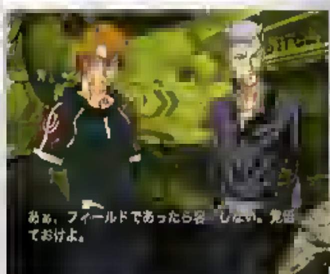
⬆➡1対1の戦闘だけではなく、戦闘ヘリや戦車、エグザスケルトンの混合部隊と戦うシチュエーションもある。

戦いと謀略に翻弄されるキャラクターたち

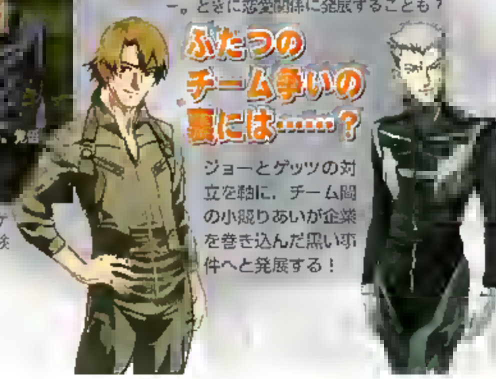
ストーリーは新人パイロットのジョー・グラハムを中心に進行。新設チームLexの一員となり、トーナメントを勝ち進んでいくのだが……。企業間の陰謀に巻き込まれ、スラムでの裏IGやアフリカ戦線に送り込まれるなど、物語は思わぬ展開に!



⬆IG-1をとおして多くの人物と出会うジョー。ときに恋愛関係に発展することも?



⬆友人どうしのジョーとゲッツ。パイロット適正試験をきっかけに対立する。



ふたつのチーム争いの裏には……?

ジョーとゲッツの対立を軸に、チーム間の小競りあいが企業を巻き込んだ黒い事件へと発展する!

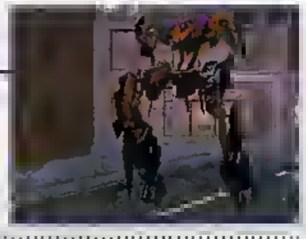
3タイプの外装の使いわけが勝敗を左右する!

ひと括りに同じ"エグザスケルトン"と言っても、フレームによって機体の方向性は変化し、戦いかたは大きく変わる。作戦や敵のタイプ、または見た目など自分の好みで選択し、戦場へと出撃しよう。

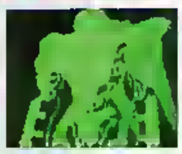
機動力に特化 LIGHT FRAME



耐久力を犠牲にし、機動力を追求したタイプ。スピードはもちろんのこと、ダッシュの距離やジャンプ力にも抜きん出ている。



高い適応能力 MIDDLE FLAME



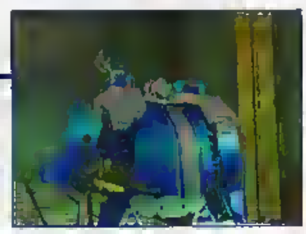
ほかのフレームのように突出した特徴はないが、初心者にも扱いやすい万能タイプ。敵の戦力が不明な場面などでも重宝するはず。



火力で圧倒する HEAVY FLAME



ぶ厚い装甲による防御力と、重火器での力押しが魅力。移動速度も見た目よりは俊敏で、扱いにくさを感じずに操作できるぞ。



20を超える火器が登場

弾幕を張れるガトリングガン、威力重視のミサイルランチャーなど、本作ではさまざまな火器を使うことができる。最大4つまで装備して出撃できるので、幅広い戦法が取れるぞ。さらに、倒した敵の武器を拾って使うこともできるのだ。



➡序盤から15種以上の武器が使える

The Dialogues of Sensui

泉水対談 第6回



マイクロソフトの新たなる顔 Mr.Xboxの総大将がここに誕生

泉水対談第6回目のゲストは、10月1日付けでマイクロソフト株式会社Xbox事業部本部長に就任した丸山嘉浩氏に登場いただいた。丸山氏が来たことによりXbox事業部が今後どう変わっていくのか？　元米スクウェア副社長の就任で、スクウェア・エニックスの新作がXboxに近づいたのか？　気になる点を新たなるXboxの顔、丸山氏と泉水氏に熱く語っていただいた。

マイクロソフト 丸山嘉浩 Yoshihiro Maruyama × マイクロソフト 泉水 敬 Takashi Sensui

「これはオフレコでお願いします(笑)」

とは、丸山氏が今回の対談で何度となくくり返した言葉。歯に衣着せぬ対談は、2時間半にもおよぶ長丁場となりました。丸山氏の就任で、マイクロソフトXbox事業本部はこれからどう変わっていくのだろうか？　日本でのXboxのキーマンとなるおふたりに、熱く語り合っていただきました。



他社のハードと戦えるポテンシャルがXboxにはある

丸山嘉浩
Yoshihiro Maruyama

マイクロソフト株式会社　Xbox事業部ジェネラルマネージャ。スクウェア（現スクウェア・エニックス）の米国子会社で上級副社長兼COOを務めたのち、10月、Xbox事業部ジェネラルマネージャとして就任。日本のXbox事業部を束ねる中心人物。

好調とはいえない日本のXbox事業部に丸山氏が来た理由とは？

泉水　マイクロソフトに入るのを決める際は迷いましたか？

丸山　ロビー・バック[注1]と3年くらいのつき合いがあり、ブライアン・リー[注2]とも知り合いで、日本のXboxをどうしたらいいのかと話す機会がときどきあったんですよ。だから、話が来たときは、ロビーのところだからいいかなって（笑）。

泉水　すると、日本のXboxの状況はあらかじめ知っていたわけですね。

丸山　それはもちろん。事前にマイクロソフトにはどんな人がいるのかがわかっていたし、上に立つロビーのことも理解していたから、新たな職場で働くより動きやすいと思いました。

泉水　アメリカのマイクロソフトの状況は、想像しやすかったでしょうが、日本のことは想像つきましたか？

丸山　ぜんぜんわからなかったですね。でも事前に泉水に会ってたから（笑）。

　日本にある外資系の会社ってムダがないんですよ。どんな会社でも、「えっ、まだそんなことやってるの」というのがない。だから、だいたいの想像はつきますよ。外資系という会社形態だというのもよかったです。この年になって日本の会社に勤めたいとも思わなかったし、いろんな経験を持った人がいることが多いので、その点でも僕が務めるのにいいかなって思いました。

泉水　そして実際にマイクロソフトに入ったわけですが、感想は？

丸山　想像と違わなかったですよ。いろんな経験を持っている人が多かったし、これまで2ヵ月みんなと話してきて、今日、現状の問題が解決するとは言いませんが、改善していけると感じました。チームにできる人間もたくさんいるのもわかりましたしね。

泉水　それを聞いて安心しました（笑）。いまの日本のXboxの状況はよくないですよね。そんな中、ジェネラルマネージャという大役を引き受けたのは、どんな理由があったんですか？

丸山　マイクロソフトの持つポテンシャルを見て、勝負ができる可能性が確実にあると判断したからですよ。

　エンターテイメントビジネスというのは、マイクロソフトにとって新しいものです。ソフトウェアビジネスと違って夢を売らなくてはならないんですが、そこでの経験がマイクロソフトには絶対的に足りない。その点、任天堂さんは長年の経験からわかっているだろうし、ソニーさんもゲームではないものの音楽などでエンターテイメントビジネスをずっとやってきたわけです。そういう他社の強い部分は、当然見習わなければならない点です。

　でも、僕らだけが持つ強みもあります。開発しやすいハード環境がXboxにはあるんです。そこにポテンシャルがあるなら、他社の持っていないそれを最大限に活かして戦っていける、という確信を持って入社しました。

ジェネラルマネージャが日本にいることから生まれた変化とは？

――泉水さんの、丸山さんに対する印象はどんな感じなんですか？

泉水　丸山は距離感が短いという印象ですね。僕だけでなく、スタッフと話しているときも、偉ぶらずにいっしょにやっていくタイプという感じです。

　Xbox事業本部は今年の初めからトップのポジションが空いていたんですが、ようやく社内が落ち着きました。そういう意味で丸山が事業本部長として、日本にずっといてくれて、組織として安定感が増しました。

注1 Xboxを統括する、米国マイクロソフト上席副社長兼チーフXboxオフィサー。本誌12月号P59参照。
注2 大浦氏の元上司で、当時日本担当のエグゼクティブ。現在は米国XboxのCFO。
注3 丸山氏前任の日本のXboxゼネラルマネージャー、バーミンダー・シン氏のこと。本誌10月号P12参照。

こぼれ話



対談中、大きく話が逸れることも。その中で，丸山氏の人間性が感じられる話を紹介しよう！

丸山　昔、植村直己さんと北極で1ヵ月くらいいっしょにいたんですよ。大学のころ、カナダに1年間行っていて，そのとき植村さんが北極圏を横断中だったんです。彼のいる街を聞いて飛んでいきましたよ。1975年の11月15日のことかな。それから1ヵ月いっしょにいました。突然植村さんの泊まっている掘っ建て小屋を訪ねて，昼の12時からつぎの日の朝6時まで18時間，延々話しました。すごくスケールの大きい方でしたね。でもそれだけしゃべっていても僕の名前は覚えてくれませんでしたけど（笑）。

植村さんが旅だったあと、彼から手紙が来て，それを日本の家族のもとへ届けたりもしましたね。



丸山　意志疎通がす速く行えるというのは、基本ですね。

泉水　いまはす速いですよ。何かあったらすぐ丸山に呼ばれますから。席が20メートルも離れてないですし（笑）。

丸山　僕は、定例会議とかそういう決まり切った時間に集まって、というスタイルがあまり好きじゃないんですよ。社内を歩いていて、「ところであの件は」って、思いついたときにすぐ話し合いたいんですよ。

泉水　丸山のマネージメントスタンスにはふたつあって、ひとつがとにかく前向きなところです。「こんなことができる」「あそこを伸ばしていこう」と、いいところを強調し展開していこうとしています。もうひとつが、それをスタッフに任せてくれることです。

だからいまはやらなければならない案件が多いです。でも、それらが達成できれば、外から見て「マイクロソフトは変わったな」って感じられるようになるんじゃないでしょうか。

――プラチナパックが発売されましね。これも変化のひとつでしょうか？

丸山　一定期間に，目的を持ってバンドルセットを売るのはいいことだと思います。年がら年中だと困りますけどね。今回のバンドルに関しては、問題なく社内で進みました。

泉水　バンドルで売るのには企画に時間がかかるので、実際は丸山が入社するまえから決まっていました。バーシン[注3]の残した財産というのが本当ですね。『HALO（ヘイロー）』をつけるというところで，社内で議論があったんですが，やはり『HALO』をもっといろんな人に遊んでもらいたいという思いから同梱しました。プラチナコレクションかプラチナパックで、未プレイの方にぜひとも楽しんでほしいです。

――最近ではワールドコレクションにも積極的ですね。

丸山　でも、やはりきちんとローカライズしたいんですよ。ワールドコレクションは、それはそれで時差なく発売できるのでいいんですが、「これを持ってきたぞ」と自信を持って販売したい。これに関しては，いま社内でいろいろ検討しているので、今後に期待していただきたいです。

泉水　きちんとローカライズしたいのは私もいっしょです。どんな人でも欲しいと思うものはきちんとローカライズする。英語でもいいからマニアックなソフトを遊んでみたいという人向けにはワールドコレクションで対応するというスタンスであれば、存在意義があると思います。

変化が実るのは4月 ファーストとサードでXboxを盛り上げる！

――来年の春は『HALO2』、『トゥルーファンタジーライブ オンライン』、『NINJA GAIDEN』と期待の持てるタイトルが続きますね。

丸山　プラットホームホルダーとして、月単位で，ある程度のクオリティー以上のソフトを販売しなければならないですよね。そこは泉水はもちろん、マイク・フィッシャー[注4]ともども、つねに話しています。来年は最低でもこの方向で行きたいというプランを作っています。これがあればXboxを買った人が失望しないよね，というラインナップです。ファーストとしては、内製とローカライズ、サードパーティーにも交渉をすでに始めています。結果が出るのは4月以降になってしまうんですが、毎月良質タイトルが提供できるようになります。発売こそ4月以降になるんですが、決まったら順次発表していくので、ユーザーの方は期待が持てるのではないでしょうか。

泉水　丸山が来てから変わったのは、そういった大局だけでないですね。いいものはすぐ実行するという面でも変わりました。いまXbox突撃隊[注5]を行っているんですが、これは最初正式なプロジェクトじゃなくて，僕がアングラでやろうと考えていた企画なんですよ。でも丸山が来て、「これはいい」ということで正式プロジェクトになったという経緯があります。小さなところから大きいプロジェクトまで、これから大きく変わっていきますよ。

――丸山さんがマイクロソフトに来たということは『ファイナルファンタジー』シリーズがXboxに近づいたということですか？

丸山　そういう話はまったくないんですけどね（笑）。まずは開発者がXboxで作りたい，と思わせるような環境を作らなければならないと思ってます。

厳しい現実もあります。やっぱり台数が出ないとなかなか参入しづらいのは重々承知してますから。それでも日本はまだ可能性があると思います。欧米ではパブリッシャーの権限が強くて、デベロッパーがあのハードで作りたいと主張しても通ることはないですから。その点、日本はデベロッパーの発言力が高いですからね。

――泉水さんから丸山さんへお願いすることなどはありますか？

泉水　とにかくみんなを引っ張っていってほしいですね。

丸山　みんなが懸念事項をすぐに教えてくれるから助かっています。まずいところはすぐに直さないと。

泉水　来年は大きな波をいくつも作っていきたいですね。

丸山　定期的に良質なソフトを出すことですね。いま押入れの中で眠っているXboxがあるかもしれません。それをつねに稼動させるような波を作らなくちゃいけない。そこについては泉水ともども全社的な課題として考えていますし、きちんと動いているので、皆さん安心してお待ちください。

泉水　来年は『HALO2』があって、それで大きな波になるでしょう。でも僕は『TFLO』に期待しています。売上的にもそうですが、世界観、ゲーム性を広めていきたいですね。もうひとつの立場、サードパーティーでは『NINJA GAIDEN』に期待したいです。

これからは丸山にオフィシャルな発言を任せますので、今後は自由にこのコーナーで話していきますので、そちらを承認してほしいですね（笑）。

（2003年11月14日収録）

マイクロソフトが変わったなと感じられる日も近い



泉水 敬

Takashi Sensui

マイクロソフト株式会社　執行役員
Xbox事業本部事業開発室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

対談を終えて

丸山氏がジェネラルマネージャに就任したのは10月1日。本体値下げやTVCMの開始は、前任バーシン氏の置きみやげであり、既定路線に乗ったものなのかもしれない。"新たな変化を感じさせる"結果が出るのは4月以降と言うが，それ以前に本誌で新たな動き、ソフトが出始めたら，それは丸山氏が出した結果なのだろう。すなおに期待したい。　（編集部）

注4 日本のXbox事業本部マーケティング本部長。本誌12月号P60参照。
注5 マイクロソフト有志による、一般へのXboxの貸し出しとゲームイベント開催をサポートするチーム。本誌今号P118参照。

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

Xbox Live対応『プロジェクトゴッサムレーシング2』が盛り上がっているいま、今月はコンテンツダウンロードに関する情報と、Xbox Live2年目の更新方法を紹介していこう。

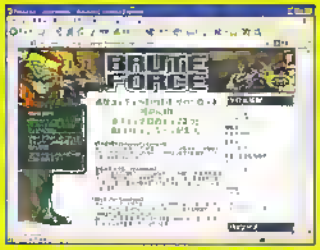


Xbox Liveスタータキット
▶ボイスコミュニケータ
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

Special ⋙ コンテンツダウンロードも充実してきたぞ!!

Xbox Liveの魅力と言ったら、オンライン対戦であったり、ボイスチャットなどがメインとなってくるだろう。さらに、もうひとつ、大きな魅力となっているのがコンテンツダウンロードだ。これは、新しいマップやシナリオなどをダウンロードして追加する、というもの。遊び尽くしたゲームでも、まだまだ楽しめるわけだね。

今回は、2003年11月18日現在でコンテンツダウンロードが可能なタイトルを、その内容も含めて紹介していこう。今回は紹介していないが、『スプリンターセル』や『プロジェクトゴッサムレーシング2』にもダウンロードコンテンツはあるぞ！



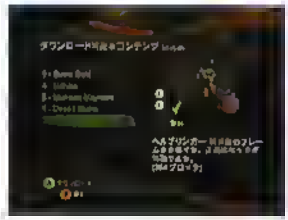
⬆コンテンツダウンロード開始は各ゲームのサイトで告知される。

メック アサルト

■マイクロソフト ■バトルメカアクション

コンテンツダウンロード内容：メック（4種類）／ゲームルール（1種類）／マップ（7種類）

巨大ロボットを操作して、数々のミッションをこなしていくロボットアクションゲーム。日本ではゲーム発売と同時に多数のコンテンツダウンロードが開始となった。トップメニューの"マルチプレイヤー"から、"Xbox Live"→ゲーマータグ選択と進み、Xbox Liveロビーにある"コンテンツのダウンロード"から各種データを落とせる。



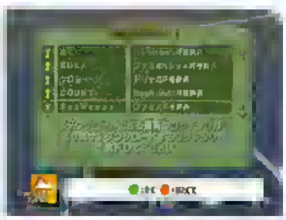
⬆『メック』好きユーザーならすべて落としてじっくり遊びたいね！

サウザンドランド

■フロム・ソフトウェア ■フィールド育成ストラテジー

コンテンツダウンロード内容：マップ（18種類）

プレイヤーが育て上げたフィールドを使って対戦し、賞金でさらにマップをカスタマイズしていき、自慢のフィールドを作り上げていくゲーム。ダウンロードできるコンテンツは、過去の大会などで使われたフィールドが18種類ほど用意されている。メニューの"Online"から、ゲーマータグ選択→"Download Field"よりダウンロード可能。



⬆各ゲームマスコミ制作のマップもある。もちろんファミ通Xboxも！

ミッドタウンマッドネス3

■マイクロソフト ■爆走アクションレーシング

コンテンツダウンロード内容：レース（21種類）／クルマ（4種類）

パリとワシントンD.C.を舞台に、縦横無尽に走りまくるアクションレーシングゲーム。Xbox Liveでの対戦ルールは、オニごっこやゴールド集めなど、ユニークなものが多い。ダウンロードできるコンテンツは新レースに新車種。ダウンロード方法は、メニューの"マルチプレイ"に入り、"Xbox Live"→"新しいコンテンツのダウンロード"で。



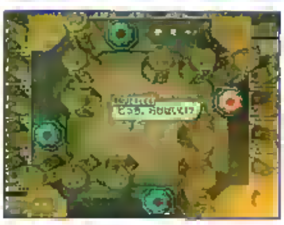
⬆Track Pack 1とCar Pack 1のふたつがダウンロード可能となっている。

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

■セガ ■ネットワークRPG

コンテンツダウンロード内容：ダウンロードクエスト（1種類）／オンラインクエスト（15種類）

数々の賞を受賞してきたネットワークRPG『ファンタシースターオンライン』。Xbox版はスタータキットに同梱され、多くのユーザーが楽しんでいるXbox Live対応ゲーム。ダウンロードクエストはオンラインに入ってShip Select欄にあるDownloadから、オンラインクエストはオンラインのハンターズギルドに行けばオーケーだ。



⬆2003年10月末より、Xbox版オリジナルクエストも配信中！

ブルートフォース

■マイクロソフト ■シューティングアクション

コンテンツダウンロード内容：キャンペーンシナリオ（1種類）／対戦用マップ（2種類）

宇宙最強小隊ブルートフォースの4人を操作し、6つの世界を戦っていくシューティングアクションゲーム。本タイトルは、Xbox Liveによる対戦には対応しておらず、コンテンツダウンロードのみの対応となっている。スタートメニューの"OPTION"から、"DOWNLOADABLE CONTENT"でダウンロードメニューとなるぞ。

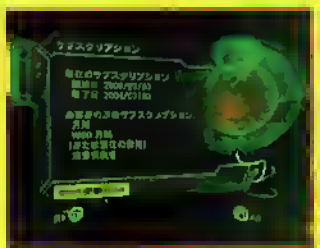


⬆ダウンロードできるキャンペーンシナリオは、かなり難易度が高い。

SUBSCRIPTION ▶▶▶ Xbox Liveの更新準備はオーケー!?

Xbox Liveが国内スタートしてそろそろ1年が経過。発売と同時に始めた人なら、2004年1月16日には1年目が終了して、2年目の更新時期となる。1年目はスタータキットに基本サービス料金が含まれていたが、2年目は別途料金が必要となる。

更新方法はいくつかあるので、ここではそれらをまとめつつ、じっくりと説明していこう。



↑本体メニューの"IDの管理"からサブスクリプションをチェックしてみよう。

新規登録に必要なもの

Xbox Liveで遊ぶために新規登録するにあたり、最低限必要なのは右表のとおり。新規登録でいちばんオトクな方法は、Xbox Live2ヵ月無料カードで新規登録し、すぐにスタータキットで12ヵ月分の更新をしてしまう、というやりかただ。これなら、スタータキットの料金だけで14ヵ月分遊べることになる。

Xbox Liveへ新規登録するのに必要なもの

Xbox本体、Xbox Live対応ソフト、ブロードバンド接続環境、クレジットカード

上記に加えて、下記のいずれかが必要

- Xbox Liveスタータキット
- Xbox Live2ヵ月無料カード(※2003年10月から12月までに発売されたXbox Liveタイトルに同梱)

2ヵ月無料カードで登録した場合、あると便利なもの

Xboxボイスコミュニケータ(※ボイスチャットなしでもXbox Liveで遊ぶことはできる)

Xbox Live更新におけるよくある質問

● 『ブルートフォース』を買ったら、Xbox Live2ヵ月無料カードが付いてきました。これを使えば、2年目も最初の2ヵ月は無料になるんでしょうか?

この質問、すごく多いのであらためて回答しておく。2ヵ月無料カードが使えるのは新規登録時のみで、更新には使えない。無料カードを連続で使うのもできない。

● 12ヵ月更新カードを使えば、クレジットカードなしでXbox Liveに登録できるのですか?

この質問も多い。結論から言えば、できない。Xbox Liveへの登録には現段階ではクレジットカードは必須だ。12ヵ月更新カードは、すでにXbox Liveに登録している人が更新時に12ヵ月分支払うためのカードとなっている。

更新に必要なもの

更新時の支払い方法はいろいろある。詳しくは右表のとおりなのだが、どれがいちばんオトクだろうか? ずっと使い続けていくのであれば、月額680円(税別)は選ばないこと。12ヵ月更新カードなら店頭で購入できるので、割引してもらえたりショップのポイントがついたりするので、結果的にはこれがいちばんオトク!?

1ヵ月単位で更新

クレジットカードへ課金　月額680円(税別)

12ヵ月分で更新(下記のいずれか)

①クレジットカードへ課金
　年額4980円(税別)
②Xbox Live12ヶ月更新カードを購入
　4980円(税別)
③Xbox Liveスタータキットを購入
　6800円(税別)

CONVENTION ▶▶▶ Xbox Live Championship続々開催!!

10月には『ミッドタウンマッドネス3』で、11月には『MotoGP URT 2 Online Challenge』で……と、ここ最近毎月開催されているXbox Live Championship! 先日発売になったばかりの『プロジェクトゴッサムレーシング2』でも開催されそうな予感がするので、ちょっと練習しておこうかな?

さて、10月に開催された『ミッドタウンマッドネス3』には、タレントの坂本ちゃんも乱入。ひたすらしゃべって参加者を爆笑させ、そのスキに……のはずが、うまくいかず? 今後も特別ゲストの参戦があったりするかも!? Xbox Live Championship開催のお知らせはXbox.com/jpやメール(※)で告知されるから、定期的にチェックしておこう!

↓『MotoGP URT 2』の大会は、11月のもので2回目となる。





↑『ミッドタウンマッドネス3』をXbox Liveでプレイ中の坂本ちゃん。

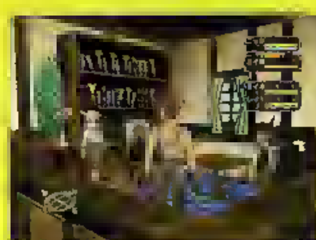


↑ファミ通Xbox2003年12月号を持って、記念撮影させていただきました!

※マイクロソフトからのお知らせメールを受け取るには、Xbox本体の設定にある"IDの管理"から、"請求"→"情報の共有"で設定しよう。

What's New ▶▶▶ その他のXbox Live情報

このコーナーで何度も紹介しているが、先日の2003年11月20日にXbox Liveスタータキット新バージョンと、Xbox Live12ヶ月更新カードが発売された。Xbox Liveの2年目に向けて、新商品が出揃った、という感じだね。来春までには『鉄騎大戦』や『NINJA GAIDEN』、『DEAD OR ALIVE Online』、そして『トゥルーファンタジー ライブオンライン』とXbox Live対応ビッグタイトルが揃っているだけに、2004年はXbox Liveが激しく盛り上がりそうな予感!



↑Xbox Liveユーザー期待大の『トゥルーファンタジー ライブオンライン』。



Xbox Live スタータキット 『MotoGP URT2 Online Challenge』同梱版

■マイクロソフト ■6800円(税別)



Xbox Live 12ヶ月更新カード

■マイクロソフト ■4980円(税別)

特別企画 よりリアルに、より快適に！

Xboxで楽しめる大型周辺機器



リアルな映像には、リアルなプレイ環境が必須！というわけで、快適なプレイ環境を約束する、大型周辺機器の特集をお届け！ ハイスペックを誇るXboxにこそ、大型周辺機器はふさわしい。

周辺機器はどんどんデカくなる!? ゲーム環境はここまで進化した!!

ゲームマシンのハイスペック化にともない、ここ数年で格段に進化したグラフィック。最近では、ホンモノと見間違えるようなゲーム画面も少なくない。翻るに、プレイの環境が数年まえと同じだとしたら、それはゲームに対し役不足というもの。すぐれたゲームにこそ、すぐれたプレイ環境は必要だ。そんな現状を見据えたうえで、いくつかのメーカーがそれぞれ異なるアプローチから、プレイ環境の充実に務めている。今回は、中でもユニークな3つの"大型周辺機器"を紹介しよう。

『鉄騎』が周辺機器を変えた!!

ゲームへの没入感を約束する大型周辺機器だが、日本ではその"住宅事情"ゆえに、けっして盛んだったとは言い難い。しかし、グラフィックがリアルになるにつれ、その状況も変わろうとしている。さらに大きいのが『鉄騎』の存在。巨大コントローラーにインスパイアされて、コックピットを作ったというメーカーも!!



↑TGSでは、『鉄騎』のコックピット（type00）に驚喜したファンも多いのでは？ すばらしいゲームがすばらしい周辺機器を産む!?

File 01 アメリカ生まれの快適なヤツ ピラマットPM300

寝そべりながらゲームができる、アメリカ生まれのピラマットPM300。リラックスしながらゲームをするには最適だけど、この商品最大の特徴は、重低音サブウーファー搭載により、全身で音を体感できること。



商品名　ピラマットPM300
販売元　セガ・ロジスティックスサービス
発売日　2004年2月
価格　24800円（予価）
サイズ　L.1727×W.508×H.356（mm）
※ラウンジタイプでのサイズ
重量　約9kg

入手方法

日本では'04年2月に発売予定の本商品だが、12月より数量限定で先行販売決定！ 予約開始は12月1日から。「欲しい！」という人は以下HPで即予約せよ。http://www.rakuten.co.jp/sls/

メーカーのコダワリ 家具とオーディオの融合

本商品のコンセプトは、"家具とオーディオの融合"です。重低音サブウーハーにより、枕の部分が振動し、ゲームをプレイしながら迫力の音が"体感"できる。映像と音、さらに振動のシンフォニーは、新しいゲーム体験をもたらすと思います。なによりも、寝ながらゲームをプレイできるというのが実用的ではないかと……（笑）。さらに、音楽や映画鑑賞にも活用できますので、汎用性は高い。たとえば、夜に部屋の中を暗くして音楽を聴く、というのがオススメです。そういう意味では、癒し系アイテムとしても有効かもしれません。

セガ・ロジスティックスサービス
吉田貴弘



日本でPM300の販売を担当するセガ・ロジスティックスサービス。吉田さんはIT事業部、IT機器部所属。

収納性



折りたためばコンパクト

マットレスだけに、折りたたみは簡単＆かなりコンパクトに。ほぼ50センチ程度に収まる。取っ手もついているので、持ち運びにもかなり便利なのだ。

使い心地



ウレタンマットでベッド兼用確定!?

「ゲームを遊びながら寝られるじゃん」というのが第一印象。ここで1日過ごしても、きっと苦にならない。ただ、サブウーハーは大音響でないと効果半減かも。

File 02

目指すはゲームファーニチャー

武者震





商品名　武者震
発売元　MSY
発売日　発売中（9月30日）
価格　24800円
サイズ　L:900×W:600×H:520（mm）
重量　約12kg

ゲームファーニチャー（ゲーム＋家具）というコンセプトのもとに制作された武者震。ハンドルコントローラーをかませるために、ウレタンを使用するなど考え抜かれた作りがにくい。

入手方法　E3で出展された武者震。欧米での発売は来年3月にもかかわらず、すでに受注は2万台を超えるという。ひとあし先に発売された日本では、アマゾンジャパンで入手可能だ。amazon.co.jp

メーカーのコダワリ　万人にフィットできるように

実際にゲームで遊んでいると、どうにも長時間プレイが苦しい。て、「テレビゲームに合った椅子はないものか？」というのが武者震を作るきっかけです。どうせ座るものだったら、より快適にしたい……ということで、座り心地にはすごいこだわりました。人間工学を研究して、万人に快適だと感じてもらえるようなフィット感を求めて、何回も作り直しているんです。一方で、これだけの大きさですから、ある程度かさばる。家の中に置いてもあまり違和感が感じられないように、家具としても成り立つようなデザインを心がけたんです。

MSY
秋山昌也



武者震のためにMSYを設立。納得のいく座り心地のために、何回も椅子の部分を作り直したとか。

収納性



立てて収納
思わずスッキリ

分解収納でコンパクトにまとまる武者震。これも秋山氏の収納に対するこだわりの成果か。立てると100×50センチあまりとなり、そんなに苦にならない。

使い心地



引きこもり御用達？
これで一生ラクチン!!

「引きこもりグッズを目指した」と豪語するだけのことはあり、そのフィット感は◎。編集部の独断で試してみた『鉄騎』コントローラーも十分フィット。

File 03

まさに『鉄騎』ユーザーのための……

type00

TGSのXboxブースに限定バージョンが出展され、そのカッコイイデザインから来場者の注目を集めたtype00。まさに"コックピット"と呼ぶにふさわしいデザインは、作り手の心意気を感じる。





商品名　type00
発売元　PROTOTYPE
発売日　2004年初め
価格　未定
サイズ　L:1680×W:920×H:1280（mm）
重量　約40kg

入手方法　『鉄騎』のためのtype00。「鉄騎大戦」の発売に合わせてリリース予定とのことだが、現状は未定。HPでの注文生産を予定しているので、購入予定者は要チェック。http://www.proto-type.jp/

メーカーのコダワリ　作りたいから作ってみた……

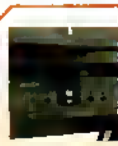
type00は最初に『鉄騎』ありきの企画でした。あの巨大コントローラーを見て、コックピットを作ってみたいという欲求がムラムラと湧き上がってきまして……。もともと僕らは戦闘機とかのコックピットが好きなのですが、採算度外視で、作りたいものを作ってしまったという感じです（笑）。子どものころ、押入れでコックピットごっこをやっていた方も多いと思うのですが、本作でこだわったのは、その"押入れ感"です。バイザーを下げて、閉塞感がでるようにしました。いずれは完全なクローズドコックピットを創ってみたいですね。

PROTOTYPE（左から）
藤井龍一郎、渡辺光章
河村浩明



企画立案を渡辺氏、造型を藤井氏、営業担当を河村氏がそれぞれ担当。皆さんいずれもメカ好き。

収納性



そんな言葉は
念頭にない

「収納なにそれ？」とでもいわんばかりのコンセプトは、いっそすがすがしい。畳一畳分に収まるらしいが……。Xboxの収納スペースがあるのは高ポイント！

使い心地



『鉄騎』ファンは
即購入すべし!!

ロボットのコックピットに乗りたい、という男子百年の夢をかなえた本商品。『鉄騎』ファンには即オススメ。ただ、数十万円という金額は思い切りが必要!?

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

天気予報で「冬将軍」と聞くたびに脅えていた子供のころ。シベリアから来るというのがまたいっそう不気味なんですよね。それに「鍋奉行」っていうのも性格が厳しそうな感じだし。冬ってなんだかおっかないなぁ。それではRbox、スタートです。



レターコロニー 500

「オリオン座の中に並んだ三ツ星は僕ら3人だよ」と適当にセンチメンタルな海賊3人組が送る、おたよりコーナー。

今年も残りあとひと月。皆さんお元気？　スーリンです(ス)

あれもこれも値下がりして、もうどうしていいかわからんな(船)

——船長は、まず金を貯めることを考えたほうがいいと思うニャ(宇)

●駄菓子屋さんでお金を払うときに二千円札を出したら、お店のおばちゃんが不思議な顔でこっちを見ていたので、千円札2枚で払いました。なんか切なかったです。　福岡県　ブロッコ党

駄菓子屋で二千円なんて大富豪のような買いっぷりだわね(ス)

このまえ、ラーメン屋で二千円札出したら、3800円おつりがきたって誰かが言ってたな(船)

お金がらみで、つぎはコレ(宇)

●このあいだ、いつものように祖父の家に電話して「俺やけど、ばあちゃんおる?」て言ったら「このわしがオレオレ詐欺にかかると思ったか!」と言って電話を切られました。そりゃないよ……じいちゃん……。　高知県　GAMES BOND

—頼もしいおじいちゃんで安心じゃないの。ちと早とちりだけど(ス)

—船長の場合、名乗ってるのによく電話切られてるのはなぜニャ?(宇)

—大人の問題に子どもが首つっこむもんじゃありません!(船)

●宇吉は人間の年齢でいうと50歳台半ば。じつは最年長者なんじゃないですか？　東京都　冷めたピザ

いままで何度も寄せられた質問にとうとう直面するときが……(船)

子ども子どもと思っていたけど、大きくなったわねぇ……(ス)

—しみじみしてる場合じゃないニャ。似たようなツッコミがお前らにも届いているニャ〜!(宇)

●船長がどうしてもノーマルトランプのキングの絵にしか見えないのですが……。　群馬県　みっともない

—そお？　初めて言われたな(船)

—顔だけじゃなくて、薄っぺらいところも似てるわよ(ス)

—もういっちょ、スーリンへの質問も来てるんだニャ〜(宇)

●もうすぐ冬だというのに、スーリンさんはいつまでTシャツでいるつもりですか？　もしかして、この不況のせいで給料出なくて買えないとか？　埼玉県　よっしー

—宇宙船の中はいつでもあったかいんですー!　はいつぎっ!(ス)

自分へのツッコミにはずいぶん手厳しいんですね(船)

——それと、あんまり給料制の海賊っていないと思うんだニャ(宇)

●水戸黄門の印籠や、拝一刀の胴太貫など、世の中にはいろんな'伝家の宝刀'がありますが、船長さんも何かすごいヤツをお持ちでしょうか？　京都府　アルフォンス

——帽子の中が怪しいのよね(ス)

あるように見せかけて出さないほうが、迫力が増すっていうか(船)

——地球上の伝家の宝刀も、宇宙で通じるのかニャ?(宇)

●長い時間『ノックアウトキング2002』をやってたら、かなり本体が熱くなってた。カップラーメンの液体スープを本体の上で温めたら、けっこういい感じでした。皆さんも試してみては!?　東京都　たつひろ

——Xboxを卓上コンロ替わりに、鍋ができたら楽しいかしら?(ス)

——開発事業団に送ってみれば(宇)

——鍋つつくかゲームするか、どっちかにしようよ(船)

●近ごろ寒さが増してきましたね。昔から「子供は風の子」と言われ続けています。が!……全国のお父さん!　お母さん!　子供は風の子ではありませ〜ん!　あなたたちの子です!　子供は大切に育ててください!　熊本県　仮面トミダー

私も子供時代はそういってよく外にだされたもんだわ(ス)

——それで本当にカゼひくと、ものすごく怒られるんだよな(船)

——冬はコタツが定位置だったオイラにはわからない話だニャ(宇)

●音楽CDを買いましたが、プレーヤーを持っていないので、いつものようにパソコンで……動かねぇ。コピーガードがついてる。ダメもとでXboxで試したところ、画面が暗くなったけどバッチリ聞くことができました。しかも録音できて出し入れ不要!　サンキューXboxクン。　東京都　なんだかなー

今号はナイスな音楽ソフトの付録もついてるし。堪能したまえ(船)

賛否両論のコピーガードだけど、じつはWindowsマシン以外だと、さくさく聴けるのもあるとか?(ス)

●最近、僕の学校のクラスでなぜかメガネをしている男子が女子に爆発的な人気があります。それに対してクラスの美男子たちが落ち込んでいます。メガネって何かオーラが出てるんですか？　北海道　オースティン

なに？　小出監督効果?(ス)

——メガネは男子にも人気のアイテムだからニャ。委員長とか(宇)

——まぁ、女子の人気なんて移り気なモンよ。いまだけいまだけ(船)

●放課後の学校で文化祭の準備をしているとき、友だちが風船を膨らませ、それを胸にはさんで「私キレイ?」とか言いながら遊んでました。僕が注意すると、風船を挟んだまま追いかけられました。まわりは大爆笑。そのあと、先生に怒られました。　滋賀県　ロック

—さらに、風船挟んだまま正座で怒られてたら笑えるわね(ス)

—なんだか我輩、中学生くらいに戻りたくなってきた(船)

●発見!!　オムレツ作るときに卵にブルーンエキスを入れると、ハンバーグに見えなくもない!?　ということは、肉以外の具に卵とブルーンエキスを混ぜて焼くと、ダイエットハンバーグになるかも!……これいけます!　アタリですよ!!　大阪府　MAZU

——味はどうなのかしらねぇ?(ス)

ダイエットフードに厳しいスーリンの目が光った!(船)

——おもしろそうだから、みんなの珍レシピも大募集ニャ(宇)

●先日、田んぼからクルマが生えているのを見かけました。ちなみにRX-7。　埼玉県　バルブヘッド

——RX-7といえば「頭文字D」。パラレルドリフトに失敗したのか?(船)

——まだ生えてたら、ぜひ"ガガーリン"のコーナーに送ってほしいわ!(ス)

●高校ってすごいですね!　勉強しないとどんどん順位が落ちてしまう。　福岡県　えとち〜

—Rboxのポイントランキングもすごいのよ。投稿しないと、どんどん順位が落ちちゃうの(ス)

—総集計まであと4号。いまから4回とも全部イラストで一等星をとれば、かなりの順位に食い込めるぞ(船)

——ドカンと気合いの入ったおハガキまってるニャ〜!(宇)

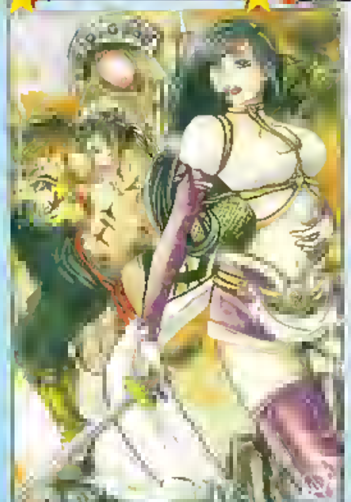
ポイントについて

…が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈!　【優勝:記念トロフィー+Xbox本体orパイオニア…chヘッドホン(どちらか1台)+お好みソフト2本】、【2位:記念楯+お好みソフト2本】、【3位:記念楯+お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも!【5000ポイント達成:…(内容はそれぞれ異なります)】、【10000ポイント達成:お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせてい…

ギャラクシーイラストコンテスト

皆さんの創造力豊かなイラストには、いつも感心させられっぱなし。ほんとに(船)

今月の一等星



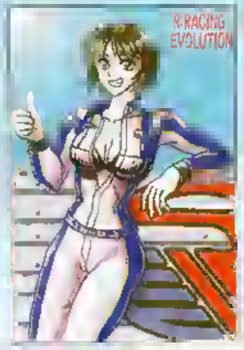
大阪府　MAZU
毎回気合いの入ったイラストを送ってくれるMAZUさんが一等星！　女性のイメージはルーシー・リューだとか。なるほど(船)



広島県　Valth
やっぱりこの衣装が落ち着く?　リアルなかすみちゃん。抜け忍ってかっこいいよなぁ(船)



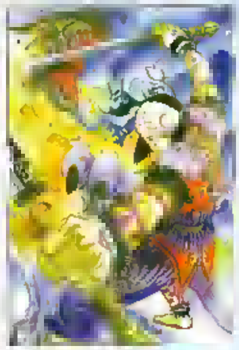
福岡県　走る棺桶
隠密行動中のサム・フィッシャー。床下には何が?　こっちも緊張してくるニャ(宇)



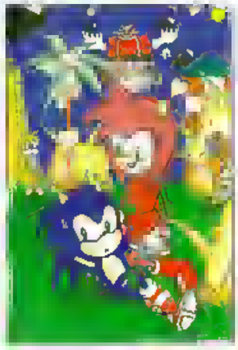
東京都　Dr.ひろい
自信にありげな表情がナイス。しかし救命士からカーレーサーってすごい転職よね(ス)



茨城県　雪泣手
あらためて見るとクリスマスなカラーのテネレッツァ。ホワイトクリスマスっていいなぁ(ス)



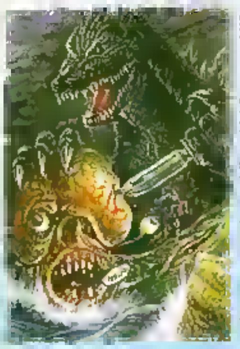
福岡県　HaKaSe
HaKaSeさんのイラストは、色使いがいつもキレイでまじまじ見てしまいます(ス)



大阪府　T・O
ソニックうしろー！　爆炎の中を、ゆうゆうと歩くナックルズがヤケに男らしいわ(ス)



兵庫県　桂月すいか
雪の中で目を覚ましたばかり?　のオルタ。ドラゴンの目線ってこんな感じかニャ?(宇)



福岡県　G.N.A
『イルブリード』から巨大バンプローと、特別出演ゴジラの対決。映画、楽しみだニャ(宇)



群馬県　H.A.S.T
青空と体操着。下半身は創造力で補完!……って最近はジャージが主流よね(船)

もしもXbox

今回のお題は「もしもゲームのアイテムをひとつだけ所持できたら?」ですニャ(宇)

●「真・三國無双3」の七星帯。コレを着けて宝くじを買うのです。　茨城県　雪泣手
懸賞、福引き……夢がふくらむほど切ない(船)

●「鉄騎」のVTで、巨大二足歩行ロボット操縦の夢を実現させたい！　北海道　デールテール
少年の夢をずっと持ってる人ってステキ(ス)

●ソニックの靴！　あの靴には何か秘密があるはずだ!?　大阪府　EX
——じつは今回いちばん多かった解答がこれニャ(宇)

●「零」のカメラ。家にまえから住んでいる、家族以外の人の顔を撮ってみたい。群馬県　みっともない
知らないほうが幸せなこともあるわよ……(ス)

——次回のお題は「もしもゲーム内のステージに住むならどこ?」。お題も募集してるからニャ～(宇)

Rbox駆け込み宇宙センター

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーはココにぶつけよう。相談料無料(船)

●最近、知りあった人のお話なのですが、観た映画や好きな漫画、ゲーム、音楽など、人のことをやたらと聞いてくるので質問に答えると、ほとんどの場合「俺、知らないや」と言って会話が終わります。はっきり言って、話しててぜんぜん楽しくないです。答えてるこっちが虚しくなります。　茨城県　雪泣手

——彼が知らないことばかりなら、これから話すことといっぱいあっていいじゃないの(ス)
——やたら質問してくるなんて、キミに興味があるのは間違いないさ。なんて、じつはすべてキミの忍耐力を試すテストだったり……(船)
——しないニャ。つぎはキミが質問責めにしてみては?　何かキッカケが見つかるかも(宇)
——みんなも悩みがあったら、いつでもウチらに気兼ねなく相談してくださいね(ス)

川柳流星群

思ったことを5・7・5にしてハガキに書いて送る。試しにちょっとやってごらんなさい(ス)

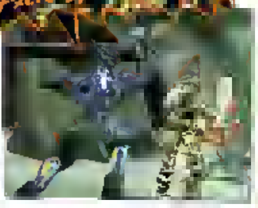
サム・フィッシャー
そこのけそこのけ
三目(ゴーグル)がとおる
岐阜県　米騒動
評●あまり堂々としてもいけないと思うんです(ス)

あれのせい?(DOAX)
かなり興奮
ワールドバレー
埼玉県　よっしー
評●水着じゃないところが逆に新鮮だったり(船)

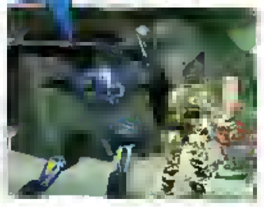
よく耳をすませば

500

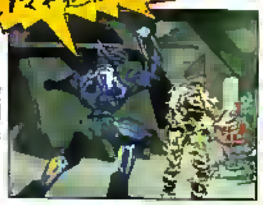
こういうのは、あまり深く考えると煮詰まってしまうことが多いみたいです。思いつくままレッツトライ（船）



三重県　荷物地獄



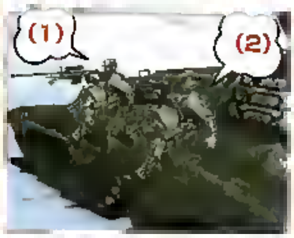
東京都　KAZU



愛知県　aj

次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えてください。メイクドラマ！



今回の最多意見 今回の最多意見は「オレの筋肉を見ろ」って感じのもの。見えてるものに捕らわれない眼も必要だぞ、なんて言ってみたかっただけ（船）

ブラックホール漫画塾

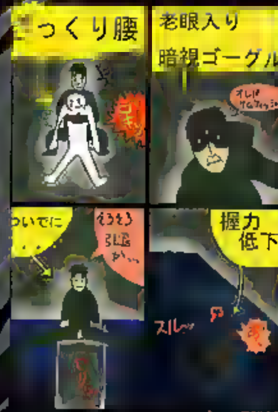
600

求む塾生。一コマ！ コラージュ！ 風刺！ おもしろければ何でもオッケーの間口の広い漫画塾だニャ（宇）



●テイルスだけはこの先ずっと変身しませんように（ス）

東京都　なんだかなー



●まだ発売されたばかりだから、もう少しがんばって（船）

広島県　Valth

Xbox開発事業団

500

たら・ればだけで成り立つXboxの改良提案の場（ス）

●加湿機能付きのXbox。CPUの熱で水を蒸発させて蒸気を発生させるのでファンが必要なく、静音化も出来て一石二鳥！
東京都　Dr.ひろい

●指紋・DNA読み取りハイテクXbox！ データをロードするとき、コントローラー中央のグリーンの部分に触れると、Xboxがその人の指紋・DNAを読み取り、RPGならタイトルからいきなり自分がプレイしたところまで勝手にロード！ 対戦格闘ゲームなら勝手にコントローラー設定などをロードしてくれる！　愛知県　aj

●アロマテラピー機能つきXbox。ハーブの香りでリラックスしてプレイ。　埼玉県　バルブヘッド

●TV・ビデオ・Xbox・DVDをまとめて操作できるリモコン。入力切り替えや音量調節のたび、持ち変えるのが面倒。埼玉県　よっしー

●P.A.S.S型Xbox。対戦する人がいないとき対戦してくれたり、いいプレイをしたりすると「サスガ、オ上手デスネ」とか言ったりしてくれる。　高知県　GAMES BOND

●Xboxでインターネット映像コンテンツをみたい！　映画、アニメやいままでのXbox関連のCMを！　岐阜県　米騒動

●Xboxロゴの入ったバスケットシューズやスニーカーを作ってほしい。それをプロの選手やモデルに履いてもらえば宣伝効果抜群！
茨城県　雪泣手

おもしろ写真投稿コーナー　カカーリンの目

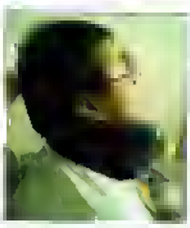
500

みんなに見せたいもの、おかしなもの、カメラ付き携帯で撮った画像ならニャんでもオーケーのコーニャー（宇）



東京都　東方先生

←うわぁ……圧倒的じゃないか。いいのかこれ？　お店の外観も気になるナァ……（船）



北海道　デールテール

←首伸ばしアイテムを装備した友人F氏。横顔だけど記念すべき顔出し第1号ニャ（宇）

全Xboxソフトのクリアーに挑戦！ さーて、今回はどれだけ進んだか？ 編集部サテライト通信

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.8

10/26　やっとルールがつかめてきた『大戦略VII』。歩兵や偵察機など、ユニットは役割分担されていて、攻めるだけじゃダメだということを学びました。索敵で敵の戦力を分析、それに対して有効なユニットで敵陣に攻め込み、傷ついたら後退して補給、と。なんとも戦略が重要なゲームです。
10/30　戦力差がありすぎて勝てる気がしないステージが……。
10/31　そのステージは勝たなくてもいい、ということを知りました。一定のターンを耐えればオーケーなんです。いろんな任務内容があるんですね。戦闘開始まえに確認しておかないとダメですよ。
11/5　思ったよりも順調に進んでいます。難易度は低め、というウワサは本当だったようです。
11/8　必要以上に恐れていたソフトでしたが、何とかクリアーできました。思ってた以上に飽きのこない内容で、よかったよかった。
11/10　つぎは『ピストロ・きゅーぴっと』。ますますのクソ運です。12人の女の子から、今回はヒロインのラベンダさんを攻略！
11/15　女の子と協力して新しい料理を覚え、経営するレストランの新メニューとして完成させる。もちろん休日にはデート。かなり盛りだくさん、というよりも忙しい日々です。とりあえず目的の1年間を終了しましたが、微妙なエンディングでした。未消化のイベントがあるのかもしれません。
11/16　町を探索していると、いろんな場所でラベンダさんのイベントが頻発します。モリモリと愛を育み、見事、結婚エンディングを迎えました。次回はもっとがんばって3本目標で！（少ない!?）

ルール
一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。
一、遊ぶ順番はクジ引きで決定。
一、同時に2本のゲームの並行プレイを許可する（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。



●ハッピーな結婚生活で幕を下ろしました。

全タイトルクリアーまで
あと 104／116タイトル

募集中コーナーご案内
●[…]ターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな（?）パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマあってもなくてもオーケー!!●もしもXbox：「もしも○○だったら?」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ!」と[…]ずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

OUTLAW GOLF（アウトロー ゴルフ）

クロスレビュー平均点 7.0点　読者レビュー平均点 7.3点

ゲームモードやコースデザインはふつうで、キャディーへのアレを除けば、まじめなゴルフゲーム。カメラワークが単調なのと、ボールのヒットポイントをリセットできない点が気になります。右スティックによるショット法に適応できるかどうかがカギ。慣れれば快適で爽快。

福岡県 走る棺桶　プレイ時間……18時間

アナログスティックを使ったショットは難しいが、ゴルフ以外の要素が妙にたんまり入っているのがよし。ボディコン含むコスチュームチェンジ、妙に妖しい動きをするオネエサマたち。ヘマすると笑う客、逃げる客、ボールが客に直撃。キャディーバトルがアクションだったら、もっとよかったか。

神奈川県 元気娘　プレイ時間……5時間

OUTLAW VOLLEYBALL（アウトロー バレーボール）

クロスレビュー平均点 [illegible]点　読者レビュー平均点 [illegible]点

ボタンを押しためながら相手のコートに入れるのは難しいと思っていたが、続けていくことで慣れるので安心。試合はボールが爆発したり、時間制とかもあって飽きません。ドリルモードもやり込めるのでハマれます。ただ、試合が長くなるときもあるので根気も必要なソフトです。

山口県 ヨシヨシ　プレイ時間……25時間

『OUTLAW GOLF』と比べるとキャラの個性が出ており、水着も多少のコーディネイトができるなど、キャラ色が強くなったという印象。バレーや格闘は大味ですが、試合形式により攻略法が変化するのはおもしろい。各キャラのリアクションもアウトロー全開で、バカゲーの試金石的なソフト。

福岡県 走る棺桶　プレイ時間……19時間

TAO FENG（タオフェン）

クロスレビュー平均点 6.8点　読者レビュー平均点 8.0点

キャラが血を出したり、悶絶したり、腕を押さえたりと、闘う姿がリアルで表情もいい。操作感は悪くないけど、キャラをアナログで動かせないのは残念。試合が全体的に地味に進行するため、ハデな演出があるとよかったと思う。でも値段も安いので格闘好きは持ってて損はない1本です。

山口県 ヨシヨシ　プレイ時間……18時間

『モータルコンバット』ファンなら大満足な1本。英語表記が気にならないジャンルなのもいい。特殊ダメージが対戦するたびに試合に変化を、気ゲージが攻防を生み出している。視覚的にダメージを感じられるのも◎。説明書は和訳だけでなく、日本版オリジナルの要素も加えてほしかった。

京都府 CIPHER　プレイ時間……15時間

Brute Force（ブルートフォース）

クロスレビュー平均点 8.3点　読者レビュー平均点 7.8点

撃ち合いの上手さよりも的確な判断力と慎重な行動が求められる。メンバーの能力が違うぶん戦略性は強く、使い分けるおもしろさはあるのだが、アクションの爽快さが薄くなってしまっている。じっくりやると味が出てくるが、弱いストーリー性と演出面の乏しさはイマイチ。

神奈川県 元気娘　プレイ時間……15時間

Tom Clancy's GHOST RECON（トム・クランシーシリーズ ゴースト リコン）

クロスレビュー平均点 [illegible]点　読者レビュー平均点 [illegible]点

リアルすぎる。ゲームの『プライベートライアン』といっても過言ではない。とはいえ、ゲーム性は十分にあり、オンライン戦はとくに盛り上がる。学校や仕事からの帰りにちょっと、というプレイも可能なのが魅力。しかしネットの都合上、16人対戦など現実的には不可能に近い。

広島県 Valth　プレイ時間……10時間

ダイナソーハンティング

クロスレビュー平均点 7.8点　読者レビュー平均点 7.8点

ターゲットとなる恐竜の弱点を捜し、もっとも効果的な弾薬の調合を見つけ出すといったところは、一手のムダも許されない詰め将棋に通じる楽しさだと思います。かといって難しすぎるといったことはなく、丁寧なプレイを心がければ誰にでも解けるレベルに押さえてあるのは好感が持てる。

埼玉県 バルブヘッド　プレイ時間……48時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人の参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前（P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit形式で）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（その場合は低圧縮で）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は12月11日（木）必着です

はちみつガーデン

その21. みちおのドキドキ潜入日記 ースプリンターセル編ー



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年11月29日現在（総集計まであと4号）

1	MAZU	大阪府	11700p
2	走る棺桶	福岡県	11500p
3	元気娘	神奈川県	7800p
4	雷泣手	茨城県	7600p
5	米騒動	岐阜県	7100p
6	GAMES BOND	高知県	7000p
7	Dr.ひろい	東京都	6700p
8	TRICK	福岡県	6100p
9	サンキュー肉	神奈川県	6000p
	Valth	広島県	6000p
	よっしー	埼玉県	6000p
12	T・O	大阪府	5800p
13	みっともない	群馬県	5600p
14	バルブヘッド	埼玉県	5500p
15	なんだかなー	東京都	4800p
16	NAO	宮崎県	4600p
17	エクボク	茨城県	4500p
	佳月すいか	兵庫県	4500p
	HaKaSe	福岡県	4500p
20	アルフォンス	京都府	4000p

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』
ディレクター

もうすぐクリスマスの時期ですね。今年は早めに自宅にツリーを飾り、準備を始めようと考えています。馬鹿騒ぎも嫌いではないですが、私は静かなクリスマスが大好きです。

その17　アンテナ

"アンテナを張る"という比喩的な言葉がある。必要としている情報を集める方法や手段を指す言葉だが、この言葉をとても実感する出来事があった。

それは、学生時代に仲間連中と数台のクルマで旅行に出かけたときのこと。昼食がてらに先頭車がドライブインにクルマを止めた。もちろん、ワイワイガヤガヤと騒いでいたのだが、いちばんの親友が「道を走っているときにすごくカワイらしい女性を見かけて、その子になんだかドキドキした」いう話を始めた。そうそう、と私も賛同したのだが、なぜか、ほかの皆は誰も見ていないし、記憶にないというのだ。

この話には前提があって、親友はカワイイ子を見つけると必ず、「あのギャルカワイクネェ？」と私に話していた。しかも、その場や直後ではなく、たいてい通り過ぎたあとか、お茶しているときに言い出すのだ。そう、そんな親友と行動をともにしていたから、私のアンテナは彼の影響で、"ギャル"に向いていた。その結果、街を歩いていても、好みの"ギャル"だけが目に飛んできて、記憶されたのだ。

話をもとに戻すが、その体験がきっかけで、いろいろなモノにアンテナを張るようになった。最初はうまくいかなかったが、そのうち、捜しものが目につき始めた。誰だって、自分の好きなモノに関しては目や耳に情報が飛んで来る。ボーっとテレビを見ていても、好きな俳優が出てくると目がクギづけになるのと同じだ。反対に、興味のない物は見ていても記憶にすら残らない。

私の場合はよく「何か新しいモノはないか」と念じながら街を歩いている。そうすると、看板に描かれているマークが目に飛んできて、ヒントになったりする。アンテナを張るという能力はいろいろと利用する価値がありそうだ。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。79ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N20

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG [Gregoire Hellot]

マイブームはアップル社のiTunes。夢中で1日中インターネットラジオを聞きまくっているフランスのゲームライター。みんなもダウンロードしてね。http://www.apple.com/itunes/

TITLE 必殺奥義!!　サンタ・サンダー!!

クリスマスが迫ると、あちこちのゲーム会社のマーケティング部が火山のように煙り始めて、爆発する。1年間の売上の半分はこの十二分の一の期間の12月に集まるので、見逃せない時期です。日本でもクリスマス限定のすばらしいパックがつぎつぎと登場しているようだけど、ヨーロッパのほうはどうなるんでしょう？　それを知るために、僕がやっているフランスのインターネット・ゲーム誌『ゲームカルト』(http://www.gamekult.com) で載せたムッシュDavid Dufour（マイクロソフト・フランスのマーケティング部長）の言葉をちょっとこちらでも紹介しちゃう。

「そうですね、今回の年末はふたつのパックを販売する予定です。ひとつ目は映画好きのお客さん向けで、Xbox本体にDVDリモコンと話題作『X-MEN 2』のDVDがつくという『DVDパック』です。もうひとつは『ゲームパック』で、Xbox本体に『HALO』、『Midtown Madness3』、そしてXbox Liveの2ヵ月無料体験クーポンがついているパックなんです。両方とも199ユーロ（約25000円）という定価のままで、11月7日から販売を行います」

かなりいいパックになりそうですね。でも、99ユーロまで価格が下がった本体のみのゲームキューブに対して、なぜXboxも本体のみの特価で販売しないんだろうなー？　もちろん、それに関しても考えがあるようです。

「それもわかりますが、総合売上を見てみると、やっぱりパックのほうが好評なんです。どうせゲーム機を買うのなら、やっぱりすぐに使いたいのではないでしょうか？　それもゲームで遊ぶか、DVDを見るか。また、Xboxを買っていただいたお客さんの60パーセント以上はリモコンも買って、ゲームだけでなくDVDプレーヤーとしても使っているようです。これからは『ミュージックミキサー』というソフトを使えば、カラオケ機にもなります。当初から、多機能な機械を出す計画でなく、高性能で多機能な"ゲーム機"を出すつもりでしたから。1日中使っても自然なマシンになるように開発されたのです」

というわけで、今年のクリスマスはまた3つのハードが激しく競争することになりそうです。ちなみに、超安くなってから2位になったゲームキューブにはすごいタイトルが少ないから、たとえクリスマスで売れても、その後六ヵ月くらいのあいだにソフトの売上が少しずつ減り、ユーザーはPS2やXboxに移るのではないか、というのが業界のプロたちのいまの予想。それでは、ボンソワール。



マイクロソフト・フランス
マーケティング部長
David Dufour

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：05　カイヨワによる遊びの分類

ホイジンガが始めた"遊び"学ともいうべき研究を引き継いだのがカイヨワだ。研究の基本には、研究対象を分類するという作業がある。カイヨワは遊びの分類から自分の研究をスタートさせた。

カイヨワによると遊びはつぎの4種類に分類されるという。

1. アゴン(Agōn)

これは試合とか競技という意味のギリシア語だ。カイヨワは"競争"という意味で使っている。アゴンの形をとる遊びには、スポーツ競技のような肉体的なアゴンと将棋のような知的なアゴンがある。原則として競技者は互いに平等な条件で競技をするけれど、場合によってはハンディを設けたりする。でも、トラック競技のように内側トラックのほうが有利とか、チェスのような先手有利もあって、じつは絶対に平等ということはない。人は他人より自分の優秀さを示したくて競争する。



2、アレア(Alea)

さいころ遊びを意味するラテン語がアレア。カイヨワは"偶然"という意味で使っている。この種類の遊びには、さいころ遊びのほかにもルーレットやバカラ、そして宝くじがある。アゴンは自分の実力で勝つけれど、アレアはそうはいかない。運頼みだ。アゴンとアレアを組み合わせた遊びもある。トランプ遊びがその代表だ。アレアは、ほかの動物にはない、人間だけにみられる遊びだ。

3. ミミクリ(Mimicry)

これは英語の物真似という意味。カイヨワによれば"模擬"。簡単にいうと真似ごっこのことだ。たとえば男の子の戦争ごっこ、女の子のママゴト遊びを思い浮かべるといい。役になりきって遊ぶミミクリは、自由、約束、現実の中断、時間的空間的な制約という特徴がある。このあたりはホイジンガの学説によく似ている。

4. イリンクス(Ilinx)

最後はギリシア語の渦巻。"眩暈(めまい)"という意味で使われている。これは身体を激しく動かす遊びだ。日本にはあまり見当たらないが、外国には激しい踊りがたくさんある。

テレビゲームの名作『パックマン』を開発した岩谷徹さん（株式会社ナムコ）は、カイヨワの4分類にもうひとつリズム(Rhythm、"律動")を独自に付け加えている。すべての遊びには動きがあり、動きにはテンポがある。そのテンポの変化を、岩谷さんはリズムと呼んでいるのだ。ゲーム開発の第一人者が制作の現場から汲み上げたこの指摘は示唆に富んでいる。それではリズムの代表的な遊びは？と問われたら、僕は躊躇なくナムコの「太鼓の達人」と答えたい。

課外授業

東大ゲーム研究プロジェクトでは12月12日(金)の午後6時から公開講座を開催する。高校生以上なら誰でも無料で参加できる。講師は坂元章氏(お茶の水女子大学助教授、社会心理学)、講義題目は「テレビゲームが子どもに与える影響(仮題)」。会場など詳細は http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/game.htmで。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.14　tiaraway

tiara(かがやくすばらしいもの)を求めて

千葉　ユニットを組むきっかけは、『メモリーズオフ セカンド』のOVAでエンディングをデュエットしたことです。収録のときに、冗談で「CD出したいね」という話をしていたら、今年開いたコンサートが思いのほか好評で、実現することになったんです。

南里　紗子さんはもともと、南青山少女歌劇団(南少)の先輩で、憧れの存在でした。稽古場ですれ違っただけで、「うわ～、紗子さんだぁ」って、ひとりで緊張しちゃったくらい(笑)。そんな雲の上の人といっしょに、ユニットを組むなんて夢のようです(笑)。

千葉　ユニットを組むのは私にとっても新鮮です。侑香はそのひたむきさで、忘れていた何かを私に思い出させてくれる存在ですね。

南里　ただ、ふたりで歌うと歌詞を忘れたときにごまかせない(笑)。それで、歌を歌うときは、微妙に緊張したりしますね。

千葉　私が最近夢中なゲームは『真・三國無双3』かな。適当にボタンを押していると、いきなり必殺技が出たりして爽快ですね。「斬って、斬って、斬りまくれ～!!」って感じ(笑)。

南里　私は、ゲームはあまりやらないんです。というか、使いかたがよくわからなくて……(笑)。このまえ、母といっしょに電源を入れながら、試行錯誤していたのですが、どうにもならなかったくらい。ただ、デビュー曲は、「D→A：BLACK」というゲームの主題歌ですし、エンディングも歌っているので、なんとかゲームをクリアーしたいなって思っています。

千葉　ゲームをクリアーして、自分たちの歌っているエンディングを聞くときの達成感というものは、私たちでしか味わえないですものね(笑)。とにかく、夢は大きく！　tiarawayは音楽＆声優界に革命を起こすくらいにがんばっていきたいですね！



千葉紗子(左)と南里侑香によるユニット。12月21日(日)発売のシングル"Your Shade/Usual place"(発売元：サイトロン)でデビュー。価格は1280円(税込)だ。



←千葉さんいわく、「すごく力強さのあるラブソングです」とのことだ。

いつも笑いが絶えないtiarawayの情報は公式HPで⇒http://tiaraway.com/



めざせKudosワールドシリーズ完全制覇!!

PROJECT GOTHAM RACING 2

前作よりさらに熱いレースを楽しめるようになった『PGR2』。速く走ることも重要なポイントになるが、いかに強くなれるかもこのゲームでは問われる！　強いドライバーになれていますか？

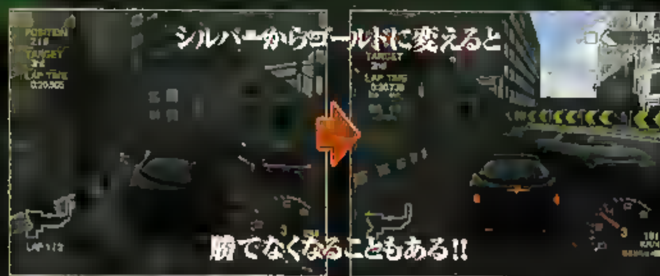
タイトル	プロジェクト ゴッサム レーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ・レーシング
発売日	発売中（11月20日）	価格	6800円（税別）
開発	Bizarre Creations LTD.	著作権	
ブロック数	200ブロック　対象年齢　全年齢	システム対応	5.1ch
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には最大8人同時プレイ可能		

シルバーでの走りをチェック!! 1　強いクルマで走っていますか？

Kudosワールドシリーズのプレイにおいて"速さ"は重要な要素になる。その"速さ"を追求してくことでもシリーズを戦っていくことはできるのだが、これだけでは172あるイベントを勝ち上がることは難しい。

それ以外の要素"強さ"も身につけていかないと、任意で選ぶことができる難易度のレベルを上げていったときに、大きな壁となることは必至。とくにライバルカーが多く存在する"ストリートレース"では、専用のオーバーテイクテクニックを身につけなければならない。

今回は、より上のレベルでのクリアーのためにどんなテクニックが必要なのかを、シルバーとゴールドのレベル差を比べながら検証していく。



勝てるクルマを選ぶこと！

まず勝てるクルマとは何か。"速い"という部分も非常に重要な要素なのだが、172あるイベントの中では、純粋にタイムアタックしていくものはそれほど多くなく、ライバルとのバトルを勝ち抜いていくものが多いので、そのライバルに勝てる"強さ"が重要になってくるのだ。

各車のスペックはわかっているので、そのデータからライバルを追い抜くというううえで有効に機能する部分を見出し、活用していき、レースに勝っていきたい。

性能を活かしてイベントを勝ち上がっていこう！

ハンドリング

ライバルよりもいいラインを確保することは重要な要素。となれば、少しでも数値の高いものを選びたいところだが、ある程度パワーがあれば修正ができるので、付加的要素と考えるといい。気になるとしたら、パワースライド能力になるだろう。

加速

レースを戦ううえで、加速はかなり重要な要素となる。とくにストリートレースでは最後尾からのスタートになる。早く追いつけないと上位から大きく離されることになるので、クルマを選ぶときは、この数値を重要視していくように！

最高速

最高速度に達する長い直線はそれほど多いわけではないが、ライバルを追ううえで最高速で劣るのはかなりの痛手になるので、この数値も重要視していきたい。とくに最高速バトルとなるニュルブルクリンクサーキットでのレースでは重要に！

Kudosワールドシリーズ　オススメCAR LIST

シリーズ名	オススメCAR　その1	オススメCAR　その2
Compact Sports	Seat Leon Cupra S（デフォルト）	Volkswagen R32　②
Sports Convertible	Honda S2000　③	Porsche Boxster S　④
Coupe	BMW M3　⑤	Audi S4　⑤　※1
Sport Utility	Porsche Cayenne Turbo　⑥	Mercedes ML55 AMG　⑤　※2
Pacific Muscle	Subaru Impreza WRX Sti　⑥	Nissan Skyline GT-R（R34）Nür　⑦　※1
Roadster	Lotus 340R	AC 427 MKⅢ　⑧
Classics	Ferrari 275 GTB　⑨	Porsche 911 RS 2.7　⑧　※1
Sports Coupe	Chevrolet Camaro SS　⑩	Corvette Sting Ray　⑩
Super Cars	TVR Tuscan Speed 6　⑫	Porsche 911 Turbo（996）　⑫
Grand Touring	Mercedes SL55 AMG　⑬	Ferrari 575M Maranello　⑭
Track Specials	Porsche 911 GT3（996）　⑭	Noble M12 GT03　⑮
Extreme	Ferrari F50　⑲	Ascari KZ-1　⑰
Ultimate	Enzo Ferrari　㉑	Koenigegg CC V8C　㉒

注：○内の数字は、交換時に必要なKudosトークン　※1：好みでこちらでも可　※2：その1と性能差があるが使いやすい

シルバーでの走りをチェック!! 2 早く走れるラインを作っていますか?

シルバーまでの難易度であれば、有利なクルマを選ぶことで、かなり有利な展開で戦っていける。ここでは将来、難易度を上げて難しいレベルにチャレンジすることを考え、あせらずに走ることができるこのシルバーで、ドライブゲームの攻略の基本である走行ラインを考えて走っていくようにしよう。速く走るためにはどんな意識が必要なのか、それを効果的にするためにほかのどんな要素が必要なのかを理解して、さらに速くて強いドライバーになろう。


↑速いラインといえばアウトインアウト。コーナーを曲がる半径を大きくして速度を上げるテクニック。

状況に合わせてラインを作っていこう!

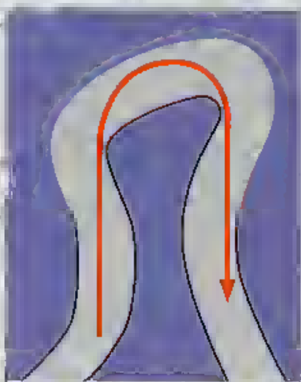
タイムアタックのようにコース上に自分しか存在しない状態で走るものから、ストリートレースのようにライバルがうじゃうじゃいて思うようなラインが作れないレースも存在する。そういった"状況"に対応したラインを作っていけるかがより上を目指せるテクニックとなっていく。

タイムラン・ホットラップ・スピードカメラ

最速ラインを走る!

コーナーを単独で見ていけば、アウトインアウトのラインが速いラインになるのだが、ラインを作るときは必ず前後の流れを見るように!

右図のようなコーナーの場合、コーナーの数だけアウトインアウトをしていたら、ラインはぐちゃぐちゃになって速く走れなくなる。図のようなラインにすることで直線部分を作り、減速区間を少なくしよう。



パイロンチャレンジ

アクセルワーク!

最速ラインがすなわちアクセル全開で走れるラインではない。いかにいいラインでも、速度超過に陥ればグリップを失い、ラインから外れる。

それを回避するために覚えてほしいのが、アクセルを調整していく走りかた"アクセルワーク"である。

アクセルワークは、加速時もクルマをホイルスピンさせずに前へ進められるかが重要になるぞ!


←ラインの維持には欠かせないアクセルワーク!


←応用でわざと滑らせるテクニックも覚えることに!

速く走るために"縁石"を使おう!

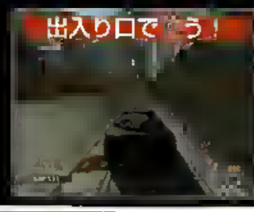
少しでも速く走るためには、コーナーを通過する半径を少しでも大きくしたり、コーナーの出口で速度を高くしていくことが目標になる。

そのためにコースの幅を最大限に使うことになるが、コースに点在する歩道の脇にある"縁石"を使うことで半径をさらに大きく、コーナー出口では滑らかなラインにしてタイムを縮めていきたい。

ただその部分は段差になっているので、バランスを崩さないようにコントロールには十分に注意したい。



←さらにインを走ることで走行距離を短くしよう!



←早く加速に入れるように出口の縁石を使おう!

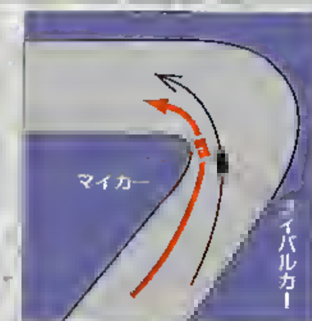
ストリートレース・1on1・オーバーテイク

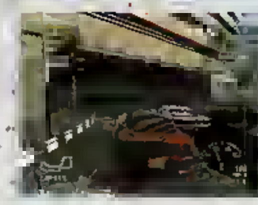
ライバルを追い抜く!

最速ラインを作っても、もしそのライン上にライバルカーがいたら、そこは走れなくなる。そこを無理して最速ラインを走っても、接触して逆に大きく順位を落とすことも。

そんな走りかたでは確実に順位を上げることはできないので、ライバルカーを追い抜くためのラインが必要となってくる。その基本となるラインが右図にあるようなラインだ。

ライバルカーのコーナリングは、インを少し開けて走るものが多い。強引だがその開いているインを狙ってラインを作ることで、確実に早く順位を上げていきたい。




←多少速度超過でも、ライバルを盾にして追い抜く!

シルバーでの走りをチェック!! 3 しっかり稼いでいますか?

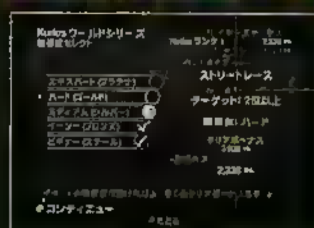
Kudosワールドシリーズでは、難易度によってクリアー条件のKudosや獲得できるボーナスKudosが変わるが、シルバーではそれほど高騰していないので、Kudos稼ぎがクリアー時の壁になることが少ない。

だが、ゴールド以上になると、そのKudos稼ぎを気にしていかないと、先のイベントやクルマのアンロックがかなり難しくなってくるのだ。先を見据えて、何気なく走るなかでも、ミスをしないで稼げるテクニックを磨いていけるようにしよう。


←通常のレースでも、気を抜かずに稼げるものはどんどん稼いでいこう!


←Kudos稼ぎが、パイロンチャレンジでは直接関係することになる!

心してゴールドへ!



↑シルバーとて油断すれば危ないが、ゴールドではその油断さえ許してくれないかも。

なるかゴールドラッシュ

あるときは大胆に！あるときは慎重に！いざゴールドに挑戦！

シルバーを制覇したら、つぎはゴールドにチャレンジとなる。シルバーからゴールドへは、1ランクの違いしかないのだが、難易度セレクトの画面を見て「マジかよ！」と思ったプレイヤーも多いのでは？



⬆シルバーで埋め尽くした結果をゴールドへ変えていく過程は生半可ではないぞ！

条件の数値だけの違いだけではなく、実際にプレイをしてみると、数値だけではなくて、ライバルの面々も変わっていたりもするのだ。さらにパイロンチャレンジのクリアー条件もバブル的に跳ね上がり、いよいよ『PGR2』らしくなってきた感じ！

非常に厳しいなかで戦っていくことになるのだが、ここで役立ててほしいのが、これまでシルバーの部分で確認してきた基本テクニック。ゴールドのクリアーは、その基本テクニックから発展、応用、さらに洗練、強化させて対応していくのだ！

では7つあるイベントをタイプ別に分け、その攻略法を見ていこう。

この差は……



⬆ただ単にシルバーをクリアーするだけであれば、ライバルと争うレースではやや苦しむ場面も出てくるが、パイロンチャレンジでは、稼いだKudosがバンクに入るまでミスしないようにして走れれば、なんとかクリアーができてしまう。



⬇ゴールドになると一変！　ライバルは強くなるわ、パイロンチャレンジではミスが許されなくなるわ。気を休める暇なんてほとんどない？

ゴールドチャレンジ!! "タイムラン" "ホットラップ"

グリップを失わないように走って速くなろう

タイムを競うこのふたつのイベントでは、思う存分コースを走ることができる。となれば、どこまでも最速ラインを追及していくことに。そこで重要なのがグリップ走行だ！

ゴールドの条件を見ると、かなりシビアなものになってきているので、多少のミスは許されるものの、接触などによる大きな減速などは、絶対に抑えたい。

少しでも速度を上げられるところがあれば上げたいが、無理をするとクルマはスライドして前へ進む力を失ってしまうことになる。

その部分の解消のためには、より緊張した中でアクセルワークを行い、滑らせない減速も覚えていき、クルマのパワーを確実に前へ進める力として使っていくようにしよう。

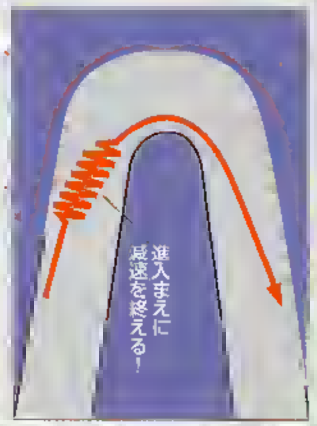


スローイン ファーストアウトでコーナーをより速く抜けよう！

最速ラインの基本であるアウトインアウトをベースに、さらにその区間を速く走るためのテクニックとして、スローインファーストアウトがある。これは、コーナーの進入で多めに減速することで、コーナーを出たあとの直線部分へ、少しでも速く加速していくためのテクニック。

タイムを稼ぐには、やはり速い速度で走れる区間を増やしたいので、そういった部分が先にある場合は、積極的に使っていくようにしよう。

もちろん状況に合わせて使い分けることを忘れないようにすること。



天候・時刻の変化にも注意

あらゆる条件下においても速く走れるプレイヤーが、もっとも優れたドライバーということになる。

この『PGR2』は、そういった変化への対応能力を試す部分もしっかり網羅するべく、天候、時刻の変化が作られている。

といっても、その変化は随時変わるものではなくて、夜なら夜のまま、雨なら雨のままの状況下でレースが行われていく。

その天候、時刻の変化だが、夜は当然ながらまわりは暗くなり、視界が狭まるし、雨であれば、路面が滑りやすくなる。こういった変化にも対応していくことができないと、ゴールドの完全制覇はなかなか成し遂げることはできない。

より完璧なコースの隅々までの暗記が必要になることと、路面抵抗の低いなかでのクルマのコントロール能力を問われることになる。

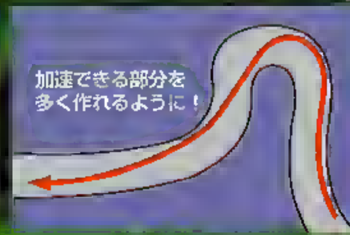
目や腕、肩、それだけでなく身体全体がその緊張でコリそうだ！



ゴールドチャレンジ!! "スピードカメラ"

カメラが設置されている場所までに最高速度を追求するこのイベントは，ライバルカーがいないので，一見タイムランと同じ走りでよさそうに思える。
だが，ゴールド以上では加速するラインをしっかり考えていかないと，通常のラインでは加速しきれない。
そこで使うのがこのイベント用のラインだ。最速ラインを無視し，いかに加速できる直線を増やすかで勝負だ！


↑直線を長く[illegible]が，速度[illegible]ちすぎてもダメ。非常に難しい！



ゴールドチャレンジ!! "オーバーテイク" "1on1" "ストリートレース"

レース序盤で決着させないと……

ゴールド以上でバトルを難しくしているのが，自分と上位のあいだにいるライバルカー。この数台をいかに早く追い抜けるかがクリアーへの近道。少しでも出遅れると，上位のライバルカーはどんどん先に！

コースを速く走れる方法を身につけたら，つぎはそのラインを応用していくことがゴールドでは必要。
ここでの応用とは，ライバルカーの存在を，ある意味"壁"と見なして，新たにコース幅を設定してみること。
ただその壁は動く壁なので，その瞬間限定のラインということになる。非常にタイトな走りになるが，これができれば，その状況下での最速ラインを作れるので，ライバルを一気に抜いていくことが容易になるぞ！

基本はこのインから抜く！

シルバーの部分でも触れたが，基本の抜きかたはインから！
だがライバルカーもかなり手強くなってきているので，ちょっとした接触でクラッシュする。それを避けるには，ライバルカーと重ならないようにイン寄りを走り，強引に抜いていくようにしよう。

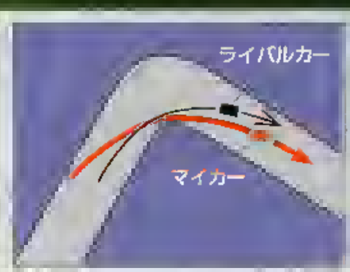

↑接触を避けるため，慎重にライバルのインへ


↑コーナー出口ではラインをふくらませぬよう。

相手がインにいるときは ラインをクロスして抜く！

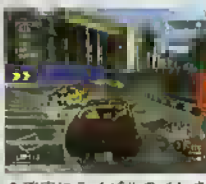
ライバルカーは，必ずしもインを開けてくれるとは限らない。そこを攻めずに走ると上位との差をさらに広げることになるので，そういう場合でも追い抜けるよう，右図のようなラインで接触に注意しながら追い抜いていくようにしよう。

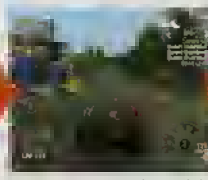

↑接触しそうな場合は，少し減速してから進入するといいぞ！



ストリートレースで超重要な"ゴボウ抜き"テクニック

ライバルカーの大半を追い抜いていかないとクリアーが見えてこないストリートレースでは，上位との差がまだないレース序盤で決まる！
そこでいかに追い抜いていくか。その一例が右図にあるラインだ！


↑確実にライバルのインを突くため，減速して進入。


↑ふくらむライバルの内側を走って加速してつぎへ！


↑ライバルのすき間を抜けラインを変え，インから！



ゴールドチャレンジ!! めざせゴールド完全制覇！ ストリートレース実戦編 厳選攻略

Extreme Series	
条　件	ブロンズ……3位以上
スチール……3位以上	ゴールド……2位以上
シルバー……3位以上	プラチナ…………1位
Chicago　Chicago River Tour	Lap 3



ライバルカーからのプレッシャーが強く，ミスをすると追い上げるのが難しい。ここでは極力接触のミスを抑えこんで，早い段階で順位を上げ，条件のクリアーをしよう。

POINT A

上で説明したゴボウ抜きテクニックをA区間で行う。ここで順位を大きく上げ，さらにB区間で2位以上へ上がろう。



Extreme Series	
条　件	ブロンズ……3位以上
スチール……3位以上	ゴールド……2位以上
シルバー……3位以上	プラチナ…………1位
Yokohama　Minato Mirai	Lap 3



序盤での順位上げはかなり厳しい。速度に注意してライバルカーのインを突いて序盤で順位を上げていこう。後半はきついコーナーが多いので，自滅しないようにすること。

POINT A

A区間で一気に3位へ。成功のカギはギリギリで突っ込むこと。少しでも遅いと追突される。そしてB区間で2位へ！



ゴールドチャレンジ!!

"パイロンチャレンジ"コンボを切らすな！

なぜ切れる？ 時間切れ？ それともミス？

ゴールドのパイロンチャレンジは、いかにKudosコンボを長く継続できるかがポイントになるが、ただ走っているだけでは簡単に切れてしまう。ミスで切れるのは自己責任なので上達するしかないが、時間で切れるのは、慎重になりすぎて切れることが多い。できるだけ速く走れるようになるか、別のスタイルKudosでつないでいかなければならない。



➡ゴールド以上で悩まされるのは時間切れ。まずは速く走ろう。



⬅ゴールド以上でのイベントでミスはもう許されないぞ！

スタイルKudosを使ってつなげていこう

どんなにがんばって速く走ってもコンボの継続が難しい場合は、ほかのスタイルKudosのテクニックでつないでいくようにする。

そのスタイルKudosにはいくつかあるが、その中からできるようになると応用が利くSlideと、速度を落としたくないところで使ってみたいRace Lineのふたつを選ぶといい。これでゴールドの壁を乗り越えよう。



➡Slideさせているあいだはコンボが継続。これは大きい！



⬅Race Lineは条件がそろわないと成功させられない！

低速Slideでつなぐ！

低速Slideは、きついコーナーなどで減速をすることでコンボが切れてしまう場面で、低速の状態から急にハンドルを切ることとサイドブレーキと急加速でテールを振ることで、Slide状態にもっていく。



⬅急ハンドルで一気にテールを振り出していく！



⬅すぐにカウンターを当てないと回るので注意！



⬅切り返しをくり返し目標のコーンへ近づこう。

高速Slideでつなぐ！

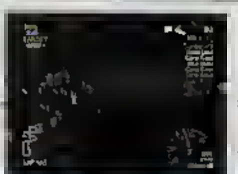
高速Slideは、低速ではつぎのコーンへの加速が得られなくなる場合に行う。速度超過で進入、一瞬切りこむ、または減速することでこの状態に。



⬅強く切る時間は一瞬。長いと曲がれなくなる。

Race Lineでつなぐ！

コーナーの適適ラインがアウトインアウトで抜けられる条件があれば、狙うことができる。ただし速度が低いと認められないことも忘れないように！



⬅かなりシビアなラインなので、熟練が必要！

究極の目標はALLつなぎだ

ゴールドでは、イベントによってスタートからゴールまでほとんど全部をつなげないとクリアーできないものもある。さっそくSlideを活用してみよう！

Slideでかなり簡単にコンボが継続できるようにはなるが、注意点もある。それは制限時間。Slide稼ぎをするとなかなか前に進まなくなるので時間が足りなくなってしまう。またコースの狭さにも注意。



⬅順調にコンボを続けたが……危ない、近かった！

⬇コンボを1周継続完了！ あともう1周がんばってつなぐぞ！

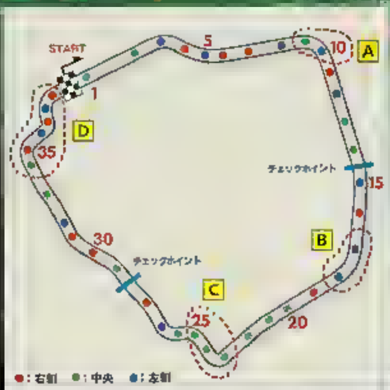


Kudosワールドシリーズに登場する"パイロンチャレンジ"の難易度別ターゲットKudos一覧

シリーズ名	都市名	サーキット名	プラチナ	ゴールド	シルバー	ブロンズ	スチール	LAP数	天気
Compact Sports	Sydney	Under the Bridge	1550	1100	400	300	200	1	晴れ
Sports Convertible	Moscow	Lenin	3725	2150	800	600	400	1	晴れ
Coupe	Stockholm	Northern 2	15000	3700	1200	900	600	2	晴れ
Sport Utility	Florence	Arno 2	13000	3600	1250	900	600	2	晴れ
Pacific Muscle	Yokohama	Sakuragicho	4250	3225	950	720	475	2	晴れ
Roadster	Sydney	Under the Bridge	5000	1800	850	640	425	2	晴れ
	Edinburgh	Grassmarket Eight	19225	3400	1400	1050	700	2	晴れ
Classics	Edinburgh	Lothisn Road Eight Long	11850	3600	1450	1090	725	1	晴れ
Sports Coupe	Yokohama	Downtown	16000	3375	1850	1390	740	2	晴れ
American Muscle	Chicago	North Wabash Overpass	15000	4600	1200	900	480	1	晴れ
	Washington D.C.	Northside Slide	15250	3575	1750	1320	700	2	晴れ
Grand Touring	Hong Kong	Hennessey Road	12250	3375	1700	1280	680	2	夜
Extreme	Washington D.C.	Capital Thrill	14750	6000	2550	1920	1020	2	晴れ
Ultimate	Florence	Uffizi	19000	10500	4550	3420	1820	2	夜
	Stockholm	Northern 3	14000	4775	2450	1840	980	2	晴れ
	Sydney	The Wharf	8875	4200	1450	1090	580	2	晴れ
	Chicago	East Kinzie Crossover	8200	3850	1350	1020	540	2	夜

めざせゴールド完全制覇！パイロンチャレンジ実戦編　厳選攻略

Coupe Series	条　件	シルバー………1200
	スチール………600	ゴールド………3700
	ブロンズ………900	プラチナ……15000
	Stockholm / Northern 2	Lap 2



POINT C

21のコーンから減速しないと23で接触する。ここの間隔は短いので、速度を気にせずに安全に抜けていこう。25から26は、Race Lineでつなごう！



↑ここのポイントは、低速、高速のSlideの使い分けと、Race Lineの使いかた。A、B区間は高速、C区間は低速からRace Lineでつなぎ、D区間は低速でコンボをつなごう。

Roadster Series	条　件	シルバー………1400
	スチール………700	ゴールド………3400
	ブロンズ………1050	プラチナ……19225
	Edinburgh / Grassmarket Eight	Lap 2



POINT A

ここのヘアピンは、しっかり減速しないと曲がれない。低速で切れるのが怖いが、チェックポイントがあるので、ていねいに走ることでつなげていこう。



↑コンボが切れるところが多い。A、B、C、D区間の4ヵ所を確実に押さえていきたい。また切り返す部分も多く、ラインを崩しやすいので、速度超過に十分に注意していこう。

Extreme Series	条　件	シルバー………2550
	スチール………1020	ゴールド………6000
	ブロンズ………1920	プラチナ……14750
	Washington D.C. / Capital Thrill	Lap 2



POINT B

18付近は狭いので減速してしまうが、落としすぎると切れる。B区間へは飛ばしてくるので、このヘアピンが危険になる。19から減速すること！



↑コーナーで切れるのも怖いが、気をつけないと50付近のジャンプで切れる！　飛距離が出ないように速度を落として確実にコンボをつないでいけるようにしよう。

Ultimate Series	条　件	シルバー………4550
	スチール………1820	ゴールド……10500
	ブロンズ………3420	プラチナ……19000
	Florence / Uffizi	Lap 2



POINT D

D区間はSlideでつなぐことは難しくないが、その際の速度が低いとスタート付近で切れる。ここは高速Slideがインを抜け、Race Lineでコンボをつなごう。



↑ほぼ1周をつなげるコンボを実現しないと、クリアーが難しい。切れやすい4ヵ所に注意したいが、そのなかでもA、D区間はとくに切れやすい。ていねいにつなげていきたい。



神殺師シナトを操って モンカンの野望を叩け!

A action			
タイトル	マガタマ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	発売中(11月20日)	価格	6800円(税別) 価格据置5800円(税別)
開発	マイクロソフト	制作者	プロデューサー 川井博司
ブロック数	3ブロック以上	対象年齢 15歳以上	システム対応
その他			

オロチの使いかたと剣技に磨きをかけ、行く手を阻む異形たちをその手で斬り倒せ。今回は前半戦を攻略!

長き戦いを突破するための基本を伝授する

2本の剣とオロチを使い、怪僧モンカンのくり出す異形と戦っていく主人公シナト。長い戦いの旅路が少しでも楽になるように、まずは基本中の基本ともいえるテクニックを解説していくぞ。

激戦を勝ち抜くための基礎を学ぶ

休むことなく襲いかかってくる敵に負けないように、効率よく戦うための基礎知識を学習しておこう。

攻撃の間合いを知れ

左トリガを引くことでガードが可能だが、防げるのは正面の攻撃のみ。側面や背後からの攻撃には無防備となってしまうため、複数の敵を相手にした場合は使いにくい。過信は禁物だ。それよりも、側転やバック転で攻撃を回避し、反撃に転じるほうが安全かつお得。自分の攻撃がどの程度の間合いでヒットするかを把握し、つねに攻めの姿勢で挑もう。


←連続攻撃+オロチを叩き込み、反撃の機会を与えず敵を倒すのが理想的だ。

ぶらさがりはす速く対応

崖などの淵に掴まってぶらさがった状態では、攻撃も防御もできない。Aボタンです速く上ろう。


←下が安全ならば、ぶらさがらずに直接飛び降りてしまえ。スピードが段違いだ。

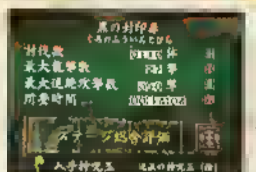
ナビマップや視点変更も活用

+2　倒すべき敵を黄色で表示するナビマップや、見つけにくいアイテムを確認できるシナト視点も活用しよう。


←乱戦になったときにナビマップを見れば、倒すべき敵=リーダーが一目瞭然!

苦労して手に入れたSランク……だが!?

ステージクリアー後の総合評価は、それがどんな評価であろうと進行に変化は生じない。評価が高いとクリアー後にご褒美が! なんてこともないので、あまりこだわらないプレイをオススメする。



←しかし、最高評価を目指してこそ漢。己への挑戦、そして自慢だ―

パワーアップするためのアイテムを見逃すな!

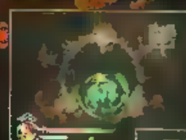
オロチを強化する神呪玉はもちろん、シナトの体力と神呪力を増強させる反魂香・金と護符、着眼印を増やせる大蛇の眼なども入手しなければ、激戦を突破するのは難しい。右のリストを参考に確実に入手せよ。

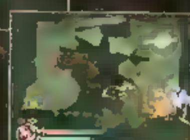

↑体力と神呪力をバランスよく成長させなければ、強敵を倒すことは難しいだろう。

各ステージで入手できるアイテム	
魔京潜入	炎獄の神呪玉(※教練クリアー後自動的に入手)
太古の封印	剣舞の神呪玉、大蛇の眼
太古の守り神	狂乱の神呪玉、反魂香・金、護符
杜の封印	臥龍の神呪玉、大蛇の眼
地の守り神	咆哮の神呪玉、反魂香・金
幕府進攻	剣舞の神呪玉、護符
黒の封印扉	連激の神呪玉(陰)
麒麟の城	旋空の神呪玉(陰)
青の封印扉	烈風の神呪玉、護符

オロチを活用して回収!

オロチはシナトの攻撃を助けるだけでなく、アイテム回収にも非常に役立つ。障害物を貫通する特性を生かして取りづらい場所のアイテムを入手するのはもちろん、ヒビの入った壁を壊してその先に隠されたアイテムを手に入れることもできるのだ。


←オロチを飛ばせば、自分で足を運ばなくても入手が可能だ。


→壁が破壊できるのはオロチだけ。その先には何がある!?

神呪玉の組み合わせも重要

神呪玉はオロチに装着することで、シナトの連続攻撃数を増やしたり、オロチの攻撃力をアップしたりとさまざまな効果を発揮する。ただし装着できる上限は決まっているので、ステージの特徴や自分の戦法に合わせて装着する神呪玉は変えていくこと。

神呪玉による攻撃力の差	
炎獄	攻撃力70
烈風	攻撃力100
迅雷(炎獄+烈風)	攻撃力130


←攻撃力重視や狂乱重視など、自分なりの戦法でクリアーを目指そう。

シナトの剣技とオロチの攻撃にさらなる磨きをかける!

効率よく敵を倒していくには、戦う状況に合った攻撃方法を選ぶ必要がある。剣技とオロチの攻撃の持つメリット・デメリットを把握し、最適の攻撃をくり出せるように己を鍛え上げるのだ!

通常攻撃と特殊攻撃の長所と短所

敵に着眼するための通常攻撃と、敵を吹き飛ばす効果のある特殊攻撃。それぞれの持つ技の特性を知れば、連続技として使うときのバリエーションもさらに増えていく。

連続攻撃 1 斬　攻撃力50



➡単発の斬り。出がす速く隙が少ないので、すぐ防御に切り替え可能。攻撃範囲が広い。

連続攻撃 2 二連斬　攻撃力50



➡簡単に出せる隙の少ない攻撃。敵1体を狙うなら、このあと特殊攻撃へとつなごう。

連続攻撃 3 三連斬　攻撃力50



➡体を回転させて斬りつける。攻撃範囲はかなり広いが、出るまでに若干隙がある。

連続攻撃 4 四連斬　攻撃力50



➡斬りつけたあとの隙が大きいが、前方以外にも攻撃がヒットする。剣舞の神呪玉が必要。

特殊攻撃 1 特初段撃　攻撃力40



⬅当たり判定が狭く、かなり接近しないと敵にヒットしない。空中の敵にも有効。

特殊攻撃 2 特二段撃　攻撃力60



⬅飛び蹴りと足払いで敵をなぎ払う。敵の包囲網から脱出するときに使うと効果的だ。

特殊攻撃 3 特三段撃　攻撃力60



⬅敵を空中へと斬り飛ばす。吹っ飛んだ敵にはさらに龍撃で追い討ちをかけることも可能。

特殊攻撃 4 特四段撃　攻撃力70



⬅左右に剣を振って敵に斬り込む。前へ移動する距離も短く、使いやすい特殊攻撃だ。

特殊攻撃 5 特五段撃　攻撃力120



⬅体を回転させつつ前方に踏み込んで斬りつける。高威力だが隙の大きい技でもある。

特殊な状況下から出せる攻撃もある

敵の背後へと回り込み高速で斬りつける側転斬りは、こちらの攻撃を防御する敵に効果的。側転中に攻撃するだけと操作も簡単で、側転斬りから連続攻撃→特殊攻撃→龍撃とつなげていける。鋼鎧を守る体力の多いザコに使っていこう。起き上がり斬りは、転倒した直後からBボタンを連打していれば出せる。敵を吹き飛ばす効果があるので、包囲網突破に。

側転斬り



⬅クスノキ猛者などの防御をしてくる敵には最適の攻撃手段。

起き上がり斬り



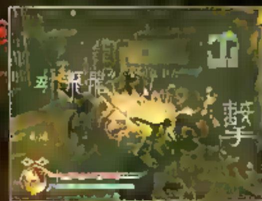
➡転倒したときのためにも覚えておこう。ただ攻撃判定は狭い。

オロチを上手に操る方法とは

シナトを攻守にわたってサポートしてくれる心強い相棒オロチ。その特性を理解すれば、さらに頼もしくなること間違いなし。ここではステージクリアーに欠かすことのできないテクニックを紹介していこう。

龍撃の使いかた

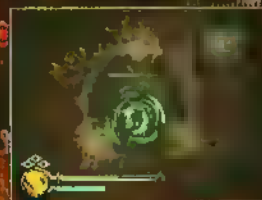
敵にオロチが突進する龍撃は強力で、しかも周囲の敵を巻き込んでダメージを与えることができる。なるべく大勢の敵を巻き込むように、着眼した敵が集団の近くにいるときに出したい。



⬆周囲に敵が大勢いるなら迷わず龍撃で攻撃!

狂乱ゲージをす速く溜める

広範囲に大ダメージを与えられる狂乱だが、無敵でないことに注意。発動を見送ると、ゲージが少し下がる。また、狂乱の神呪玉を装備すれば、狂乱のレベルが上がるぞ。



⬆龍撃を連発すればす速くゲージが溜まる。

セットアップの重要さ

神呪玉（全部で11種類）を組み合わせることで、オロチをさまざまなタイプへと変化させることが可能。炎獄と烈風の神呪玉を同時に装着して攻撃力を高めたり、両方とも外して神呪力のコストを下げ、龍撃を連発できるタイプにするなど、ステージとの相性を考えて神呪玉を装着すれば、プレイも格段に楽になる。オススメは剣舞と烈風の神呪玉。使いやすく、迷ったらとりあえずこれを装備しておけば間違いはない。



⬆選択肢が増えてくるとがぜん楽しい作業になる。



➡耐久力のある敵が多いなら、攻撃力重視のオロチ!

神呪力の消費量

高い攻撃力を持つ神呪玉の組み合わせは神呪力の消費も大きく、神呪力を稼ぐために数多くの攻撃をヒットさせる必要が生じる。そのため、考えなしに神呪玉を装備するのは効果的ではない。防御が得意なクスノキ一族との戦いでは、神呪力が溜められず苦戦は必至。そういう場合は神呪玉の組み合わせを変更し、消費力を抑えたオロチで戦おう。

神呪力消費量の差

炎獄	龍撃使用コスト 30
烈風	龍撃使用コスト 60
迅雷（炎獄＋烈風）	龍撃使用コスト 80



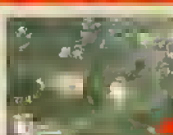
➡攻撃力と神呪力は正比例の関係。バランスを考えよう。

シナトとオロチの華麗な連携で連続技を決めろ!

本作の醍醐味のひとつは、ガンガン決まる連続技にあるといっても過言ではない。ここでは状況に応じた連続技を紹介していこう。

1体に大ダメージを!

1体に攻撃を集中するなら、連続攻撃で着眼したあと特殊攻撃で吹き飛ばし、そこへ龍撃で追い討ちをかける。二連斬→特三段撃→龍撃がお手軽だ。防御してくる相手には側転斬りからつなげよう。



⬅特殊攻撃で敵を宙へと吹っ飛ばしたら……。



➡龍撃でさらにダメージを与えていくのが基本。

敵の包囲を突破する!

ザコの包囲網を突破するには、まとめてダメージを与える連続攻撃→龍撃を使い、敵にオロチがヒットした隙を突いて包囲を脱出。特殊攻撃を入れると、硬直した隙を周囲のザコに狙われやすい。



⬅近づいてくるザコには連続攻撃から……。



➡龍撃でダメージを与えて間合いを取ろう。

前半9ステージでの各シナリオごとの戦術を紹介

今回は右の進行ルート順に，前半戦9ステージを攻略。サブステージもこのタイミングでチャレンジしていこう。まずはステージ全般の戦いかたを理解し，続いて各ステージのポイントを厳選して攻略していく。

ステージを通しての基本戦術とは

Sランククリアーを目指していないのなら，とにかく逃げるが勝ち。敵は無限に登場することが多く，相手にしていては体力と時間のムダ。エリア突破の条件を満たすための戦闘（全滅バトルやリーダーバトルなど）以外は，極力避けるのが基本だ。



←出現する敵すべては倒せない。取捨選択が重要だ。

全滅バトルの戦いかた

すべての敵を倒す場合は，"どの敵から"が重要となる。嫌な攻撃をしてくる敵を最優先で攻撃すること。序盤ではのっぺらぼうがやっかい。最優先で！

銅鐸破壊の戦いかた

銅鐸を守っている敵に攻撃を集中するのはもちろんだが，銅鐸の封印が解け，3D視点で銅鐸を壊すときに攻撃されないよう，周囲のザコを排除しておく。

リーダーバトルの戦いかた

ナビマップで黄色く表示されているリーダーに攻撃を集中する。多くのザコを引き連れている場合は，龍撃に巻き込むか，狂乱で一掃してしまうのも手。

おすすめ進行ルート

- 魔京潜入
- 太古の封印
- 太古の守り神
- サブ 黒の封印扉
- サブ 麒麟の城
- 杜の封印
- サブ 青の封印扉
- 地の守り神
- 幕府進攻

メインシナリオピンポイント攻略

クリアーすべきメインのシナリオは全部で6つ。それぞれステージごとに気をつけるべきポイントをピックアップしたので参考にしてほしい。前半戦の山場は長丁場の戦いを強いられる太古の守り神。諦めるな！

魔京潜入

反魂香が各所にあるので安心。ボス戦にも反魂香はある。壊せる壁が2ヵ所あるので，見逃さないようにすること。

太古の封印

ここからシナト視点の龍撃で銅鐸を破壊するポイントが出現。また，スタート直後の右側奥に神呪玉が……。最後に出現するのっぺらぼうと泥田坊の戦闘は，まず狂乱で大ダメージを与えると楽。

太古の守り神

ステージが長いので銅鐸の封印を守る敵を率先して倒し，余計な戦闘は避ける。重要アイテムである反魂香（金）と神呪玉が見つけにくい場所にあるので，取り忘れることのないように。



←本丸館最上階ではクスノキ猛者を階下に落とさないよう，壁際で戦うこと。

杜の封印

上下に入り組んだステージ。もっとも重要なのは，木の枝の上から落ちないこと。そこに注意するだけで，クリアーは格段に早く，また安全になる。

地の守り神

洞窟の一階と最上階にのっぺらぼうがそれぞれ一体ずつ出現する。攻撃されるとやっかいなので，それぞれ特殊攻撃をヒットさせてからの龍撃で，こちらに反撃の間を与えずに倒してしまおう。



←特殊攻撃で転倒させるのが最優先。ザコが近づいてきたら距離を取って飛龍撃。

幕府進攻

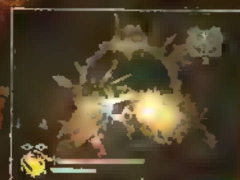
最初に獅獣神を倒したあと，小屋の中にある護符を取り忘れないように。橋の上でのクスノキ猛者たちとの戦いは，側転斬りをメインに戦っていこう。

サブシナリオピンポイント攻略

サブシナリオにボスは登場しないが，クリアー条件の厳しいものが多い。また，挑戦できる期間が限られているのも問題だ。クレハは助言してくれないので，表の進行ルートを参考にして攻略すること。

黒の封印扉

敵を108体倒すのが目的。前半戦となる崖エリアでは，水溜りのそばで河童を50体討伐し，スタート地点近くの反魂香で体力を回復してから洞窟へ。問題は後半戦となる洞窟エリア。ここでは強敵ののっぺらぼうが出現する。このため，反魂香のある場所はしっかり覚えておくこと。敵が出現するエリアにふたつと，上の通路に4つある。70体討伐するとのっぺらぼうが出現するので，いつでも狂乱が出せるように準備しておくといい。また，エリアの端で戦うと出現する敵が少なくなるので覚えておこう。



←シナト視点の龍撃を使えば遠くから安全に攻撃可能。意外と重宝。



➡狂乱発動中は周囲の泥田坊に注意しつつ，のっぺらぼうを攻撃！

麒麟の城

ツヅラに隠された黄金の像は，前半のエリアに4つ，後半のエリアに3つある。太古の守り神で銅鐸があった場所にあることが多い。ステージに出現する敵は無視してオーケー。探索に専念しよう。トゲのある柵はジャンプしてもムダなので，シナト視点の龍撃で破壊すること。

青の封印扉

杜の封印をクリアーした手順で進むと，青鬼がつぎつぎと現れるので，順に倒していけばいい。青鬼に注目したらそれを外さず，二連斬→特三段撃→龍撃の連続技で一気に倒そう。ちなみに青鬼以外の敵は，倒しても意味がない。とくに強敵となる赤鬼は無視で。

危険なザコの対処法

質よりも量で攻めてくるザコたちは，ステージによってはボスより手強いこともある。そこで前半戦に登場するザコの中から，とくに危険と思われる4体をピックアップし，その対処法を紹介する。

河童

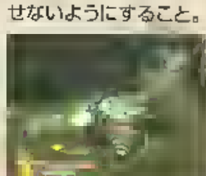
2回斬って着眼したらオロチで攻撃する。集団で出現することが多く，囲まれたら側転か，バック転でいったん距離をとってから攻撃だ。



←正面はともかく，左右にいる河童の動向に注意しないと……。

のっぺらぼう

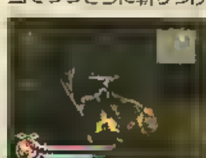
ジャンプでないと避けられない激震がやっかいな強敵。とにかく特殊攻撃を当てて転倒させ，激震を出させないようにすること。



←とにもかくにも起こさない。これがのっぺらぼう攻略の基本。

クスノキ猛者

ガードが固いので，側転攻撃からの連続技でダメージを与える。特殊攻撃で吹っ飛ばしたあとは，龍撃を当てつつさらに斬りつけて攻めよう。



←側転攻撃からの連続技はタイミングが速く，慣れが必要。

雷獣

「ビリビリ」という音を出したあと突進してくる。その場合は防御かジャンプで避けよう。右トリガで捕捉し，確実に倒したい。



←ダッシュを見て避けるのは至難の業。正面に立たないように。

ステージ9までに登場するボス戦での戦いかたを伝授!

今回の攻略で登場するボスは全部で6体。それぞれ多彩な攻撃を持ち、シナトの行く手を阻む強敵たちだ。その中でも四神と呼ばれる麒麟と仙亀は、攻撃そのものをヒットさせることが難しく、長期戦が必至の相手。記事をよく読み、倒しかたをしっかり学んでほしい。

魔京潜入 モンカン 体力600

雷撃	攻撃力200
回転雷撃	攻撃力300
放雷	攻撃力150

降りてきたところを斬る

空中に浮いての雷撃は側転で簡単にかわせる。雷撃を2回放ったあと、地上へ降りてくるところへ近づき、連続攻撃を2回入れてダメージを与える。これをくり返せば問題なし。



←距離が離れていれば捕捉+左右移動だけで雷撃はかわせる。

太古の守り神 クスノキ 体力700

斬り(1~3回)	攻撃力170/190/190
乱れ斬り	攻撃力220
居合い斬り	攻撃力280

つねに接近して戦おう

居合い斬りや乱れ斬りなどの強力な攻撃はあるが、こちらから接近して斬りつけていれば、その攻撃を出すまえにダメージを与えていける。怖がらずに積極的に攻めろ。



←剣に炎が宿ったら側転で背後に回り込み、連続斬りを叩き込む。

太古の守り神 麒麟 体力700

罰を下す	攻撃力200
神の息吹	攻撃力0
風の突撃	攻撃力180
天空落とし	攻撃力300

神の息吹を横でかわす

前蹴り(罰を下す)を2回放ったあと、神の息吹でシナトを眼前から遠ざけようとする。そこで神の息吹を麒麟の横でかわし、その終わり際に頭を狙うのが基本パターン。体力が半分になると突進(風の突撃)→前蹴り→神の息吹を2セットくり返したあと、天空落としを使ってくる。天空落としは中央に立ち、捕捉した麒麟が頭上に消えたらそのまま前進してかわそう。後半のパターンでも神の息吹後に攻撃するのは変わらない。地道にコツコツとダメージを与えて倒すしかない相手だ。



←これぐらいの角度で近づいていけば、押し戻されずに攻撃できる。



↑このあと頭上に麒麟が消えたら、少し間をあけて前進。これで天空落としを無効に。

地の守り神 仙亀 体力1000

尻尾振り	攻撃力200
激震	攻撃力180
大激震(1発ごと)	攻撃力200
回甲	攻撃力180/220
激回甲	攻撃力240

回転攻撃を避けて頭を撃て

激震(大激震)を撃とうと頭をこちらに向けてくるときが攻撃のチャンスだ。連続技を叩き込み、着眼したらすかさずオロチで追い撃ちをかけよう。万が一攻撃を外したら、すぐにバック転で激震の範囲から逃げること。体力をある程度奪うと、回甲(激回甲)という回転攻撃を使ってくる。回転を始めたらナビマップで移動方向を確認し、なるべく反対方向に回避すること。激回甲は移動スピードが増し、動きもランダムになる。この場合は近づいてきたら逆方向への側転で回避していこう。



←激回甲は捕捉して近づくのを待ち、側転して回避するといい。



↑……厳しいが三連続攻撃2セットで着眼も可……神呪力があればオロチで追撃!

幕府進攻 獅獣神 体力600

落雷	攻撃力150
ひっかき	攻撃力200

落雷を放つ隙を狙え!

獅獣神の正面部分=獅子の顔はこちらの攻撃を受け付けないので、側面や背後から鬼の体を攻撃する。落雷攻撃は放つまでの隙が大きいので、それを逃さず背後へと回り込んで斬りつけていこう。また、周囲の河童の大群に要注意。



→落雷を放とうと右手を上げたときが攻撃のチャンスだ!

幕府進攻 クスノキ 体力850

斬り	攻撃力180
乱れ斬り	攻撃力230
クナイ	攻撃力180

クナイを飛び越えて近づけ

飛び道具であるクナイは水平方向に扇状に飛んでくる。左手を胸元に持っていくと投げてくるので、タイミングよく飛び越して近づき、千早城のときと同じように密着して攻撃していこう。群がるザコで狂乱ゲージを溜めて、狂乱を使うという手もある。



→クナイは最高3回連続で投げる。ジャンプ斬りで近づけ!

No.03
R:RACING EVOLUTION



R:RACING EVOLUTION

ゲーム序盤のコースを攻略！ &開発者たちの声を聞け！

レーシングライフ序盤の5ステージを攻略。テクニックを理解し、後半、そしてイベントオムニバスを制圧せよ！

タイトル	アール：レーシング エヴォリューション		
発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング
発売日	発売中（11月27日）	価格	6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 中村 勲
ブロック数	4ブロック	対象年齢	12歳以上
システム対応	5.1ch HDTV	その他	

クルマの挙動を理解して、サーキット&ラリーに挑め！

レーシングライフをクリアーした人も多いだろう。でもそれはブレーキアシストをオンだったり、イージーでのクリアーではないだろうか？ 真の『R』の姿は、アシストオフ、ハード設定でこそ現れる。そこで今回は、ハードでも勝ち進めるテクニック&コース攻略をお届けしよう。



←簡単すぎるとお嘆きの貴兄はハードでプレイ！

POINT1 荷重移動

確実にインを突き、アウトにきれいに抜けていくには、ブレーキによる前輪側への荷重移動が必須となる。たとえ緩いコーナーでも、直前でブレーキをほんの少し入れ、曲がるきっかけを作るようにすること。



←コーナーまえにブレーキを入れると、フロントがインに切れ込む。

POINT2 ハーフスロットル

コーナー途中でアクセルを抜くとトラクションがかからず曲がりきれない。かといってフルスロットルでも、曲がりきれずコースアウト。こんなときはハーフアクセルで、コーナー出口が見えるまでガマンだ。



←微妙なスロットルワークは、Xboxコントローラー[illegible]だ。

POINT3 ドリフト

ダラダラとコーナー出口までドリフトしても速く走れない。クルマの向きが変わったら、即座に逆ハンでグリップを回復させ、走り抜けろ！



■『R』発売記念開発者座談会

この冬いちばん熱いレースゲームは『R』だ！

『R』発売を記念して、開発者たちに愛車で登場いただいた。ロケーションはもちろん横浜みなとみらいだ！



アシストをはずすとわかるディープな挙動の世界

――いよいよ発売となる『R』ですが、プレイヤーにこう遊んでほしい、ここに注目してほしいというポイントがあれば教えてください。

中村 まず何もいじらないで、レーシングライフモードを遊んでほしいですね。そうすれば、初心者でもこのゲームの魅力をひととおり感じ取ってもらえると思います。

寺本 イージーはもちろん、ハードにもぜひチャレンジしてください。ハード設定では、プレッシャーメーターシステムの奥深い駆け引きが、よりシビアに楽しめます。それでも物足りなくなったら、アシスト機能をはずしてみてください。

すると本物のディープな世界がプレイヤーを待っています。初心者を卒業した人、そしてコアなユーザーでもきっと満足できると思います。

――アシストは全部はずしたほうが速いのでしょうか。

大内 このゲームは根本が物理シミュレーターで、トラクションコントロールやブレーキアシストをつけて、やっとふつうに遊べるようになっているんですよ。だからはずしていくと、実際のレーシングドライバーが操っている世界と、限りなく近いものを体験できます。だから、全部はずして速いかどうかというと微妙ですね。本物

開発者の愛車を紹介

11月某日、横浜の天気は快晴で、まさに撮影日和。開発者の方々の自慢の愛車も写真映えするというもの。さすがはクルマゲームの開発者だけあって、スポーツタイプのクルマが多かったぞ。

［トヨタ］エスティマハイブリッド



中村 勲
プロデューサー：プロデューサーは環境問題にも関心あり。

Chapter1 ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ

第1戦で覚えるべきことは、それほど多くない。直線でライバルの後ろにつき、スリップストリームで追い抜いていくこと。あとは、的確なコーナー進入速度とアウトインアウトでの走行を心がければ、たとえハード難度でもクリアーは難しくない。目標タイムは、1周38秒台だ。

全開で進入



←第1コーナーは、1周目、2周目とも全開で進入オーケーだ。

220キロで進入



←コーナー進入まではアクセルを戻し、約220キロで進入。ここもしっかりインを突きライバルを抜く。





アウトインアウトで

←コーナーは的確にインを突き、ライバルのイン側から抜いていこう。その後、脱出に向けラインを外側に。

スリップストリームを使え



←直線では、ライバルの直後にピタリと張りつくこと。

Chapter2-1 ウォーターブリッジ（順走）

初めてのラリーコースで、しかもクルマが非常に滑りやすい。スロットルワークとカウンターステアに細心の注意を払うこと。途中の直角コーナー、ヘアピンが大きな課題となるが、どちらも早めのブレーキングが重要となる。区間タイム、20秒、32秒、48秒、1分14秒台を目標に。

グリップ走行でも可



➡このヘアピンはドリフトでもグリップでも可。

早めのブレーキング

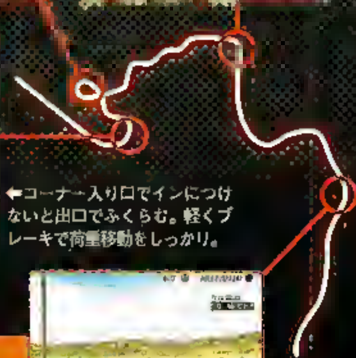


←コースいちばんの難所。写真を参考にブレーキ。

荷重移動をしっかり



←コーナー入り口でインにつけないと出口でふくらむ。軽くブレーキで荷重移動をしっかり。



軽くブレーキを踏む

➡緩いコーナーに見えるがノーブレーキだと壁に激突する。軽いドリフトで。



のマクラーレンやバイパーでアクセル全開にしたら、ふつうの人ではコントロールできるはずがありませんから。そういう世界です。

寺本 ブレーキアシストだったら、はずしたほうが間違いなく速いです。

大内 それでもふつうの人なら、TCSやABSには頼っていたほうが速いでしょう。しかし、レースドライバーの中にはTCS、ABSはいらないって人もいますからね。アイルトン・セナだったら、きっと全部はずしたほうが速いですよ（笑）。

寺本 はずしていくと、そのクルマならではの特別な挙動が浮かび上がってきます。腕が上がったらその世界を体験してほしいですね。これを調節することでもっと速くなりますから。

――『R』ではセッティングも細かく調整できますね。

中村 セッティングは好みやコースに合わせて調整する感じで、微調整のレベルになりますね。

大内 僕はずっとデフォルトでハード設定のレーシングライフモードをやってたんですよ。しかし最終ステージだけは、どうしてもクリアーできないのでセッティングしました。セッティングは自分で設計したから、その知識を総動員してクリアー（笑）。

寺本 それはずるいですね。スタッフの中にはデフォルトでクリアーしている人もいるというのに（笑）。

大内 天才メカニックは、天才ドライバーより速くないんです（笑）。ハードの最終ステージはオーバルコースをひたすら周回するんだけど、これが奥深いんですよ。ただグルグル回っているんじゃなくて、その中にラインがちゃんと決まっている。スリップについて、プレッシャーをかけていくんだけどこちらはミスをすることが許されない。

寺本 イージーだと凄いスピードでオーバルコースをグルグル回る爽快感が味わえます。でもハードだと、緊張感のあるギリギリの攻防が楽しめる。幅の広い楽しみができるように作ったつもりです。

大内 難易度は途中で変えられるので、レーシングライフの最終戦だけハードで挑戦するのもいいかもしれませんね。そうすればオーバルコースの真髄を体験できると思います。

とことんこだわったコースの作り込み

――コースレイアウトはかなりこだわって作られてますよね。

中村 実物のコースはモナコや鈴鹿がありますが、これらは実際にサーキットに足を運んで作っています。

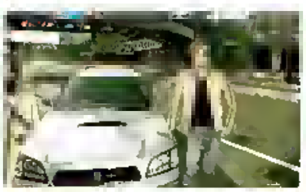
寺本 モナコのコースは、ゲーム的には道路の幅を少し広くしたり、コーナーを緩くすると走りやすいんですよ。しかし『R』ではこだわって、実物と同じ幅にしています。きっちりと作れば、狭い道でもちゃんと操

［VW］ゴルフII



寺本秀雄（右）/中村英貴（左）
ディレクター/ビジュアルデザイナー：ゴルフIIと、渋い選択で登場（寺本）。

［スバル］レガシーツーリングワゴンGT



藤井清武
ビジュアルデザイナー（背景班チーフ）：280馬力の最速ワゴン。

［トヨタ］MR-S Sエディション



川村 寿
ゲームデザイナー：自慢の愛車は、軽量ミッドシップマシン。

［オペル］アストラGsi



小林賢也（左）/大久保博（右）
ゲームデザイナー/サウンドクリエイター：ドイツのホットハッチ（小林）。

Chapter2-2 ウォーターブリッジ（逆走）

第2戦2ラウンド目はドリフトを多用するコース。正確なライン取りはもちろん必要だが、ドリフト時間の長さがタイムを落とす要因に。コーナー前半でクルマの向きをす速く変え、加速時間を長くとること。目標タイムは、区間ラップを18秒、35秒、52秒、1分10秒となる。

S字は直線的に

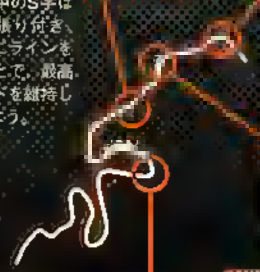


↑森の中のS字はインに張り付き、直線的にラインを取ることで、最高スピードを維持して抜けよう。

カーブは無視



←ゴールはコーナーの直前だが、無視して直線的なインを取っても構わない。ノーブレーキで突入だ。



インを突くこと



←手前で車速が落ちているのでグリップ走行で。

ドリフトは前半で終了





→コーナーかなり手前からドリフトするような感覚で。クリッピングポイントを超えたら、逆ハンで加速態勢へ。

Chapter3-4-2 鈴鹿サーキット東コース

初の本格的なサーキットとなる。ここではブレーキによる荷重移動を重点的に覚えていこう。第1コーナーは強めのブレーキが必要だが、それ以降のS字、最終コーナーは荷重移動のための軽いブレーキだけでいいぞ。目標タイムは、1分0秒台。これはチャプター3、4-2ともに同じ。

カーブ進入後にブレーキ



↑最終コーナーは、コーナー進入直後にブレーキ。その後はハーフスロットルでラインをふくらませないようにインを突いて走る。

アウトインアウトで



←第1～2コーナーは複合コーナー。1コーナーを抜ける際、早めにアウトに移動し、つぎを楽に。



第2コーナー



第4コーナー



→S字でブレーキが必要なのは、第2、4コーナーのみ。ここは、本当に軽くでオーケー。

ハーフスロットル重要



→コースアウトを避けるためハーフスロットルで。

作できるんです。実際にF1ドライバーはこの狭い道の中をバトルしているんですから。

中村（英）　背景にもこだわりました。モナコの坂の上は、とても見晴らしがよくてポリゴンを出すのが難しいんですよ。しかし、壁を立てるようなごまかしはしていません。ちゃんと美しい街並や山の風景を見えるように残しています。

——架空のコースも攻めがいのあるレイアウトに仕上がっていますね。

中村　架空のコースは、コースレイアウトを決めるスタッフが専任になっています。『R』だけでなくて、これまでレースゲームを作り続けてきた蓄積が活かされているんです。

寺本　とくにラリーコースは、5キロ程度の距離の中に非常に多くの情報量が詰まっています。微妙なうねるようなカーブがいくつもあって密度が濃いですよ。景色もバラエティーに富んでドラマティックに展開していくように、要所に橋を置いたりとか工夫を重ねています。

中村（英）　実物でも架空でも、どうしてもそこに置かなきゃいけないものってあるんですよ。橋にしても、山にしても、あるべきものがないと雰囲気が出ない。そういうものは、ゲーム制作上出すのが難しくても、こだわって入れていきました。

——みなとみらいコースは現実と架空の中間といったところですね。

中村（英）　みなとみらいコースを最初に、実験的に作っていったんですよ。仕事場から近いので、みんなでクルマに乗ってよく取材に行ったものです。

寺本　みなとみらいコースはいろいろなレイアウトが考えられたから、地図を切り貼りして「このコーナーはおもしろくないな」とか試行錯誤を重ねてましたね。

大内　一部逆走になるところもありますけど、ほぼ現実の道路を走るようなコースレイアウトになってます。実際の街並は実物そのものですよ。

寺本　ジェットコースターのうねるレールや、港に係留されている日本丸までちゃんと作ってあるからね。

中村　みなとみらいコースを走ったら、ぜひ一度横浜にきてもらいたいですね。リアルで走ってみると同じだということがわかると思います。

全部聞き取れるか? こだわりの音の世界

——ムービーやサウンド関係についてこだわりのポイントは？

中村（英）　ムービーについてはピットの中などの臨場感を出すように心がけました。コントローラーを放していても、レースの世界が幕間を通じてつながっているように感じられるようなものを目指したんです。

寺本　ピットの中のたくさんの小物まで、きちっと描かれてますよ。

［ポルシェ］911ターボ



中西健祐（右）／大内聡（左）
プログラマー：言わずと知れた911ターボ。迫力のオバフェンだ（中西）。

［ホンダ］プレリュード



我妻吉則
ビジュアルデザイナー（車両班チーフ）：VTEC220馬力の傑作クーペ。

［プジョー］306S16



山本一雄
ゲームデザイナー：猫足が魅力のフランス製ホットハッチで登場。

［ニッサン］シルビアSpec-S



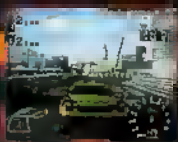
大塚俊介
ビジュアルデザイナー：日産最後の小排気量FR。ヘルメットにも注目。

Chapter4 横浜みなとみらい

ハード設定でプレイすると、ライバル、ジーナの速さは圧倒的。2周目のヘアピンで追い抜けなかったら、リトライしたほうがいいだろう。

ここではプレッシャーメーターシステムとスリップストリームをうまく活用し、1周目1分58秒台、2周目1分54秒台を目標に走ろう。

ぶつかってもいい?





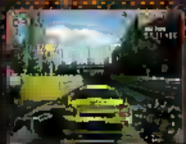
➡赤レンガ倉庫を目印に減速を開始。2周目、ジーナを抜けないようなら、ぶつかるという卑怯な手もアリ。

コース幅に注意

横浜みなとみらいは、コース幅が広いので、ムダに遠回りしがち。直線では、ライバルよりイン側を走る感覚でもかまわない。



右を選んで立ち上がり重視





➡分岐は右を選択。立ち上がり加速を重視する。左コーナーはギリギリのインを突くこと。

インを突いた走りで



⬅連続カーブとなるため、インに入るのが遅れる。緩い右コーナーからブレーキングを開始しよう。

イベントオムニバスの進めかた

イベントオムニバスは、どこから始めてもかまわないが、ゴールド獲得でクルマが貰えるツアーレースがオススメ。難度もそれほど高くないのでクリアーは楽勝だぞ。

チャレンジシリーズ	
第1戦	グリーンフィールド
第2戦	ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ
第3戦	鈴鹿サーキット東コース
獲得車両	ラリークラス2 500 F RALLY CAR
スーパースピードスターシリーズ	
第1戦	フィリップアイランドスター
第2戦	鈴鹿サーキット
第3戦	ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ
獲得車両	GTクラス3 COOPER S
ツーリングマイスターシリーズ	
第1戦	横浜みなとみらい
第2戦	モナコサーキット
第3戦	鈴鹿サーキット
獲得車両	GTクラス2 SPORT ELISE

勝てばクルマをゲット!



⬅ショップで買えないクルマが手に入れられる。

どうしても勝てないあなたに禁断の秘技

鈴鹿サーキット



⬆シケインで大幅なショートカットが可能。できれば使いたくない技だが……。

モナコサーキット



⬆トンネル後のシケインはショートカット可。もたつくライバルをここで突け!

中村(英) そこにあってしかるべきものは極力入れました。数が多くあればいいってものではなくて、たとえばジーナが電話しているときに後ろに人が歩いているとか、そういう表現をすることで活気ある映像にすることができたと思います。

――ピットからの指示ですが、なかなか的確なアドバイスですね。

寺本 ピットからの指示は、単純にタイムで計算しているのではなくて、複雑な計算をしているんですよ。役に立つアドバイスにするために、スタッフが調整を重ねて作りました。

――セリフはずいぶんたくさんの種類がありますね。

大久保 そうですね、1000以上はあります。ライバルのセリフが無線で聞こえてきたりするのを合わせれば、そのくらいになるはずです。収録はロサンゼルスに行って、現地にいるハリウッド俳優の卵の人たちに協力してもらいました。皆さん演技派だったので、狙いどおりのものができたと思います。

――開発スタッフからみて印象に残っているセリフはどれですか?

寺本 敵を抜いたときの「SAYONARAベイビー」が印象深いですね。

大久保 無線の企画を考えたスタッフが、現地に行ってから「サヨナラ」って言わせたいとセリフを変更しました。収録の限界ぎりぎりまでセリフの原稿を作ったものです。日程を延ばしたので、帰りの航空機のチケットが2枚むだになりました。

大内 余談ですが、コースを走らないでじっとしていると「やる気がないならスタートボタンを押せ」とピットから言われるんですよ。ものすごく現実に戻されるセリフですが、よかったら聞いてみてください。

――そのほかこだわりの部分は?

大久保 エンジン音はこだわったので、できれば大きな音で聞いてほしいです。実車パラメーターを大内から出してもらって、その数値と合わせたのでいい作業ができました。

寺本 臨場感を出すために、とにかくいろいろな音が混じっています。

大久保 ムービーの中には、救急車のタイヤが石を跳ねている音とか、薬ビンがカタカタ揺れ動いている音までこだわって入っていますよ。

――そのような効果音はどうやって作られるのですか?



大久保 本当の音をベースにしているのですが、それだとうまく表現できない場合は、いろんな音を加味します。たとえば砂利道の音は、お皿に砂をぶつけたりして。はたから見れば挙動不審者ですね(笑)。

――それでは最後にXboxユーザーに対してひと言お願いします。

中村 とにかくまずさわってください。『R』では言葉で簡単に説明できる部分じゃなくて、体験しておもしろいと感じるフィーリングを重視して仕上げました。

寺本 これまでの話からもわかると思いますが、作り手のこだわりがぎゅっとゲームの中に凝縮されていったのがこの『R』です。いろいろなレースゲームをやってきた人ほどそれが読み取れると思うので、コアなユーザーも注目してほしいですね。



大国を揺るがす陰謀を防ぎ大統領を暗殺せよ!!

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル

タイトル	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル		
発売元	ユービーアイソフト	ジャンル	ステルスアクション
発売日	発売中（11月27日発売）	価格	6800円（税別）
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	463ブロック使用 対象年齢	システム対応	5.1ch
その他	Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

全ミッションのポイント別攻略をはじめ、ゲームシステムやテクニックなど、役立つ情報が満載。待望のダウンロードミッションも、ゲームの進行をふまえながら紹介していくぞ！

壮大なる全9ミッションをまるごと攻略!!

本作は、CIAの特殊部隊"サードエシュロン"の工作員サム・フィッシャーとなり、敵地へと潜入して情報収集をはじめとする極秘任務を遂行していくアクションゲーム。

ミッション全体を通して心がけたいのは、脱出などで一刻を争う場合以外は、ゆっくり慎重に行動するということ。敵のAIは非常に優れており、仕留めることができないミッションも多い。そのため、武器のみを頼りに先を急ぐことは命取りになる危険性が高くなる。敵の動きや周囲の状況を的確に判断して行動すれば、警報機を鳴らされることなく任務目標を達成していけるはずだ。

さあ、グルジア共和国へと向かう準備は整った。全世界の命運は、プレイヤー自身が任務を完遂できるかどうかにかかっている！


⬆グルジア大統領の謀略を食い止めるために、敵地へと潜入するよう通達される。


⬆グルジアへと向かう機内でのサム。地上へと降りたら、いよいよ作戦開始だ！

サムの頭脳となるサードエシュロンのメンバー

CIAで極秘に組織された特殊部隊サードエシュロン。実際に現地へと潜入するサム・フィッシャー以外にも、さまざまな能力に特化したエキスパートたちによって構成されている。本ミッションでは、作戦コーディネーターのランバートをはじめ、任務の目標や進行手順を伝える者、脱出を手助けする者などがサムをサポートしている。

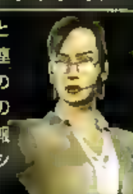
作戦コーディネーター
アーヴィング・ランバート


サードエシュロンとエージェントのパイプ役で、本ミッションを指揮。マイクロチップを通じて任務目標の提示をはじめ、サムの行動を指示していく。

フィールドランナー
ヴァーノン・ウィルキス・ジュニア


脱出をはじめとするエージェントの移動手段と、装備品のコーディネートを任務としている。新たな武器やアイテムが手に入り次第、サムに伝達する。

通信チーフ
アンナ・グリムスドッティア


技術、暗号、データといった、ハイテク関連を得意とするチームの女性チーフ。サムのOPSATに必要な情報を逐一送信し、ミッションをサポートする。

ミッションを効率よく進めるための高等テクニック＆ヒントを伝授!!

全ミッションを通して応用できるテクニックや、敵を倒すためのよりベターな対処方法を紹介。ミッション後半ではとくに必要となるので、プレイを進めながら覚えていこう。

所持アイテムや拾得物を利用して敵の注意を引け!

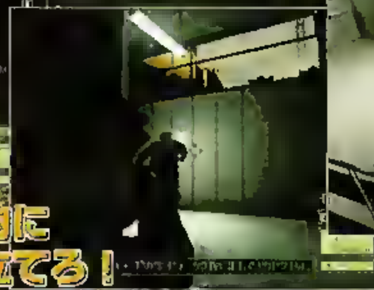
つぎの部屋へと続くドアの付近や、照明の明るい場所に敵がいる場合は、気配を消して行動したとしても、かなりの確率で気づかれてしまう。そういうときは、故意に小さな音を立てるなどして、敵の注意を引くのがベスト。それによって敵が警戒を強め、音を発した場所に近づいてくる。暗闇で息をひそめて、立ち止まったスキに背後から殴って倒そう。ただし、あまりに大きな音を立ててしまうと、完全に存在を気づかれたり、警報機を鳴らされてしまう場合があるので注意が必要だ。



↑落ちている空き缶やビンは、音を立てるのに絶好のアイテム。敵の付近に狙って投げ込め!

意図的に音を立てる!

↓故意に銃声やオブジェクトの破裂音を響かせて、敵の注意を引きつけることもできるぞ。



気を取られているスキに背後から一撃!



↑気絶させた敵をわざと明るい場所に置き、近寄ってきたら背後から!

暗闇は自分自身で作りだせ!

部屋の中や通路が明るい場面では、敵や監視カメラに自分の存在を察知されやすくなる。そこで、光を発する照明やモニタなどを銃で破壊したり、スイッチを切ったりして、プレイヤーみずから暗闇を作りだすようにしよう。照明を破壊する際は気配を悟られないように、なるべく遠方から射撃するのがベターだ。なお、破壊が不可能な照明もあるので気をつけること。

電灯をシュート!



↑SC-20Kを持っていれば、スコープを使って射撃。サイズが小さい照明でも、銃弾を減らさずにすむ。

↓部屋に照明のスイッチがある場合は、できるだけスイッチを切っておく。倒した敵を隠すときにも有効な手段だ。



敵の行動パターンを読み取れ!

敵は自由に動きまわっているように見えるが、じっくり観察すると一定の行動パターンをくり返していることがわかる。敵がひとりの場合は立ち止まって警戒を弱めたとき、複数で行動している場合は誰かが集団から離脱したときにスキが生まれやすい。機を逃さずに倒そう。追跡が必要な敵は背後をうかがうことが多いので、パターンを見極め、慎重に距離を詰めるといい。



↑真上や物陰から行動を読み取れ。2回ほどパターンを見れば、だいたいわかるハズ。

忍び足で近寄れ!



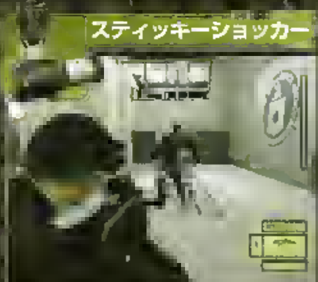


↑→ドハティはとにかく動きが多い。追跡には十分な警戒が必要だ。

アタッチメントを最大限に活用しよう!

敵の数が多く攻略が難しいときは、SC-20Kのアタッチメントを活用しよう。とくにミッション4や6のような敵を仕留められないで場所では、一発で昏倒させることが可能なスティッキーショックやガスグレネードが重宝する。敵の動きを奪うリングホイール弾も、頭部に命中すれば気絶させられるぞ!

スティッキーショッカー



↑敵の昏倒にもっとも効果的なのが、スティッキーショック。身体のどの部分に当たっても確実に意識を奪える威力を持つ。

錯乱用カメラ



↑スティッキーカメラの進化バージョン。ノイズを発生して敵を引き寄せ、近づいてきたところにガスを噴射して気絶させる。

進むべき道は必ずある!

ミッションを進めていくと、ステージのどこに進めばいいのかわからなくなるときもあるかもしれない。そんなときは、周囲をよく見回すことが重要。ロープを引っ掛けるクイがあったり、入り口を塞ぐものが落ちていたりと、ヒントになるものが必ずあるはずだ。敵から奪ったデータにも進行箇所を匂わせる情報が入っている場合があるので、見落とすことなく確認していこう。



↑床に落ちているのは、空調の吹き出し口のふた。天井を見上げてみると、進入可能なスペースが開いている。

↓ミッション3には、突然ガラスが割れる箇所がある。そこから進入できるぞ!



System ゲームシステム

本作には覚えるべきアクションやテクニックが数多くあるため、プレイ開始時はその複雑さに戸惑う人もいるかもしれない。そこで、ここではコントローラ操作や画面情報といった基本要素をわかりやすく解説。プレイするまえに、よく理解しておこう。

Controller コントローラ操作

ミッションでは、ほぼすべてのボタンを使用することになる。操作方法をしっかりと頭に入れておこう。



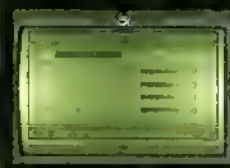
ボタン	操作内容
右トリガ	メイン武器発射
左トリガ	サブ武器発射
Aボタン	インタラクト
Bボタン	しゃがむ
Xボタン	照準
Yボタン	ジャンプ
左スティック	移動
右スティック	カメラ視点操作
方向パッド(左)	ナイトビジョン
方向パッド(右)	サーマルビジョン
黒ボタン	クイックイベントリ
白ボタン	壁に張りつく
STARTボタン	イベントリ表示
Backボタン	ミッション情報

OPSAT オプサット

OPSATは、ミッションを進めていくうえでもっとも重要なツール。新しい情報が入っていたら、逐一チェックして任務目標を達成させよう。

サムが携帯しているOPSATには3種のモードが用意されている。セーブデータのロードやゲーム設定を行うメインメニュー、ミッション目標やデータを閲覧できる任務情報、武器やアイテムの機能や使いかたを理解できるイベントリなど、その機能も豊富だ。入手したデータも追加されていくぞ。

メインメニュー



←サウンド設定では、効果音や音声など、5種類の設定をすることが可能。

任務情報



←任務目標は、ミッション中に追加される。達成すると黒マークがつく。

イベントリ



←武器を選択すると、使いかたを説明するムービーを見ることができる。

Screen 画面解説

任務目標やステルスメーターをはじめ、画面上に表示される重要情報。注意深くチェックして、プレイに役立てていこう。



A インタラクション画面
特定の人物やオブジェクトに近づくと表示され、左スティックを使って行動を選択する。誤って違う行動を選択しないように注意しよう。

B ライフメーター
プレイヤーの現在のライフ状態が表示される。被弾すると多くのライフを消費してしまうので、医療キットは確実にゲットしておこう。

C OPSATの情報
OPSATに情報が届いたことを知らせてくれる。右から順に未読ゴール、未読メモ、未読偵察報告の3種類。届き次第、OPSATを確認しよう。

D ステルスメーター
プレイヤーのステルス(隠密)度を示す。明るい場所では右にふれて見つかりやすくなり、暗い場所では左にふれて見つかりにくくなる。

E 選択中の武器
選択中の武器やガジェットなどを表示。下は武器の弾薬数で、左はアタッチメントの種類と残量。黒ボタンで使用アイテムを切り替える。

F 任務目標
ミッション中の任務目標が表示される。何をしたらいいのかわからないときは、まずはウインドーの情報を確認して、進めていこう。

ダウンロードミッション前編が12月22日にいよいよ配信予定!!

Xbox Liveサービスを使ったダウンロードミッションの詳細が判明！　追加されるミッションは前・後編の二部構成で、12月22日に前編、来年1月に後編を配信予定。ある組織が、コラ半島にあるロシアの潜水艦の占領を計画していることが判明した。その潜水艦の所在を突き止めて潜入し、謀略を阻止することが目標だ。この追加ミッションは、本編をクリアーしていなくても楽しめるぞ。



➡ワイヤーをつたって敷地内に潜入。急いで建物へと進め！

⬇ロシア人らしき男の惨殺された死体が横たわっている。早く計画を阻止しなくては！





潜水艦を浮上させろ！

←敵が乗り込んでくるまえに建物内にある制御室へ向かい、コンプレッサーを止めるのだ！

ロシア兵から情報を聞き出せ！

➡食堂付近にある保冷室には、ロシア兵が監禁されている。彼らにす速く接触し、潜水艦へ乗り込む方法とキーコードを聞き出せ！



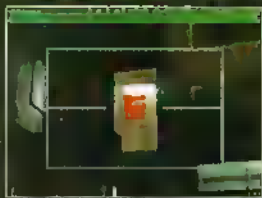
Mission 潜入指令

本作は全体的に難度が高く、ひと筋縄ではいかない場面も数多くある。ここからは、各ミッションの難所や重要箇所をポイント別に攻略していく。もちろん攻略方法はこれだけではないので、各自で試行錯誤しながら任務の完遂を目指してほしい。

ミッションに進むまえに、よく使用するテクニックやアイテムを頭に入れておきたい。右のテクニックは、チュートリアルでも学習する必要最低限のもの。アイテムの医療キットと弾薬カートンは、ミッションに関係のない場所にあったりする。取りこぼさないよう、とくに注意しよう。



←建物内に潜入するため、金網を上っていくサム。



←敵の会話を傍受するのも、諜報活動の醍醐味だ。

使用頻度の高いアイテム&ガジェットをチェック!



Medical Kit 医療キット

携帯用の救急道具で、ダメージを負ったライフを少しだけ回復。ミッションが進むほど拾得できる数が少なくなる、貴重なアイテム。



Bullet Box 弾薬カートン

SCピストル(最初から携帯する武器)と、SC-20K用のタイプがある。Xボタンでリロードすることにより、最大値までセットされる。



Lock Pick ピッキングツール

ロックされているドアの鍵を開けるためのガジェット。短時間で開錠が可能な、爆弾装置を備えた使い捨てピッキングツールもある。



Goggles ゴーグル

暗闇でもはっきり見えるナイトビジョンと、熱を感知するサーマルビジョンを搭載。サーマルビジョンは蒸気やセンサーに効果的。

これだけは覚えておきたい基本テクニック

飛び降りるときはしゃがんだ状態でジャンプ

建物の上から下へといった段差を飛び降りるときには、直立状態のままジャンプすると敵に気づかれやすい。そういうときはしゃがんだ状態か、落下中にBボタンを押して飛び降りることで音を立てずに着地でき、気配を悟られにくくなる。



←しゃがんだ状態で飛び降りると、脚がクッションの役割をはたして、静かに着地できる。

倒した敵は暗闇に隠せ!

倒した敵を放置しておくと、別の敵に発見されたり、警報を鳴らされたりする事態に陥りやすい。とくに気絶させただけの敵は、仲間に介抱されて回復する場合もある。必ず部屋の隅や暗がりに隠し、発見されにくいようにしてから進もう。



←敵に見つからないように、暗い物陰に隠す。部屋の照明はオフにするか、銃で破壊しよう。

ロックされたドアの解除方法

ロックされたドアを開けるピッキングツールは、操作に多少のコツが必要。まずは、左スティックをゆっくりとまわしていく。すると、ある位置でバイブレーションが反応するので、そこでスティックを固定しよう。順にピンを外せるぞ。



←ピンは数の多いものもある。周囲に敵がいないかチェックしてから開錠を始めよう。

MISSION 1 トビリシ旧市街

任務目標:CIA捜査官の捜索

最初のミッションだけあって、基本テクニックを理解していればそれほど難度は高くない。前半は銃で敵を倒し、警察署に潜入後は、敵を気絶させて物陰に隠していけば難なく進めるだろう。見つけにくい場所にアイテムが置いてあることも多いので、くまなく捜す習慣をつけておこう。

A 煙の中をうまく移動するには?

火に包まれた屋敷内、倒れた男との会話後に進む部屋では、煙が多くダメージを負ってしまう。指令では天窓を撃つように指示されるが、その間にもライフは減っていく。ここではしゃがんで移動すれば安全に通過できるぞ。



←煙で何も見えなくなるので、ナイトビジョンを使用してつぎの部屋まで進んでいこう。

B 絵画の裏側にコンピューターが!

荒らされた住宅らしき建物に入ると、奥の部屋に1枚の絵画がある。近づくとインタラクション画面が表示され、その裏からコンピューターを発見できる。このパソコンからは重要な情報が入手できるので、必ず触れておこう。



←絵画が上部にスライドしてPCが出現。このような隠しは、ほかのミッションにもある。

C へりにつかまってやり過ごせ!

酔っ払った男を警官が取り囲んでいる場所では、あえて戦わずとも通過することが可能だ。警官たちの近くにある階段のへりにつかまって右方向に移動していけば、まったく気づかれずにやり過ごすことができるぞ。



←階段を数段降り、真ん中あたりからジャンプすれば、へりにつかまることが可能だ。

D 警察署への潜入

警察署の周囲は高い塀で囲まれ、鉄の扉も閉じたまま。そこで、塀の奥にある木箱と壁を利用する。木箱の上に上り、壁を蹴ってジャンプすることで、塀の上につかまることができる。その際、周囲の敵を倒してから行動しよう。



←三角形を作るようなイメージでジャンプしよう。

D 頭上からの攻撃

警察署に潜入すると、警官が通路を巡回している。通路を通り過ぎると部屋に入り、また戻ってくるので、戻るまえに通路の壁を利用して股割りジャンプをし、真下を通るときにタイミングよく飛び降りて昏倒させよう。



←敵の真上に飛び降りることで、ドロップ攻撃が可能。

F オフィスで情報を回収!

オフィス内では、ふたりの警官が仕事をしている。背後から忍び寄って倒し、階段付近の部屋に隠しておこう。そのあと隣りの部屋に入り、警官を銃で倒してからテープを[illegible]すればオーケー。ロックのかかった部屋にはアイテムがあるので入手しておこう。



←コンピューターにかじりついたままなので、気づかれることなく倒せる。

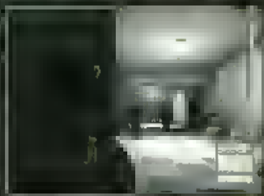
MISSION 2　グルジア国防省

任務目標：大統領の極秘情報を入手

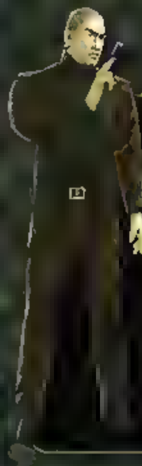
グルジア国防省に潜入し、ロシアマフィアと大統領の会話を傍受することが目的。ミッション1に比べて難度はぐんと上がり、トラップも数多い。とくに注意したい点は、警報機を鳴らされないようにすること。敵に気づかれたときは、警報機に近づくまえに始末してしまおう。

A ドアに隠れながらの攻撃がベター

国防省に潜入してドアを開けると、ふたりの警備員が通路を巡回している。壁ぎわの暗がりを移動し、通路の左側にあるドアを利用して、警報機の近くにいる男から銃で倒そう。すると、もうひとりの男も近づいてくるので、立ち止まったスキに頭部を狙って一撃！



←銃は右手でかまえるので、左のドアのほうが有利だ



Vyacheslav Grinko

ウヤチェスラフ・グリンコ
スペッナズ（ロシア軍特殊部隊）に所属していた、腕利きのロシアマフィア。現在はニコラーゼ大統領の側近を務めている。

B 監視カメラに要注意！

このミッションには多くの監視カメラが登場する。カメラは思いがけない場所にあり、見つかると警戒度が上昇してしまう。カメラの動作音を頼りにゆっくりと近づき、スキを見て破壊しよう。





↑→監視カメラは、階段の踊り場や部屋の入り口などにもあるので注意。

C キッチンでの対処法

キッチンに入ったら、まずは窓付近のピンを入手。警備員が部屋を出てから保冷室にピンを投げるとコックたちが移動するので、そのスキに倒そう。



←ピンを投げ込むと、割れた音に気づいたコックたちが保冷室へ向かう。



→照明のスイッチを消すと、ひとりのコックが戻ってくるので背後から倒そう。

D デスクの背後から捕獲！

コンピューターを操作してしばらくすると、大佐がデスクに座る。そこで背後からつかみかかり、階段の下にある網膜スキャンでロックを解除しよう。



↑ゆっくり近づけば問題ないが、誤ってコンピューターの操作を選択しないように注意。

E ロープ状態から敵を狙え！

ロープを使って降下していくと、部屋の中で警備員が待機している。そのままガラスを蹴破って潜入すると銃で蜂の巣にされてしまうので、ロープにぶら下がった状態のまま、頭部を狙って撃とう。ノーダメージで倒せるぞ。



←照明の光が反射して見えにくい。敵を確認できる角度に調整してから射撃すること。

MISSION 3　油田基地

任務目標：通信データの回収

カスピ海の油田基地に忍び込み、ネットワークに流れるデータを回収するのが目的。前半は敵が出現しないため、基本アクションさえ理解していれば問題なく進んでいける。基地内は敵の数が多く、隠れる場所も少ないため、周囲にあるオブジェクトを利用しながら進んでいこう。

A つかまれそうなパイプやロープを利用

スタート地点から基地内までは、太いパイプの上を進んでいく。ハシゴを上ると有刺鉄線に阻まれるので、真上にあるパイプに足をかけて移動。その後は右側の細い鉄棒に向かってジャンプし、つかまりながら進む。しばらくしてワイヤーが見えたら、ジャンプしてつかまる。すべり下りるあいだに爆発が起きて飛ばされるが、かろうじてへりに手をかけるので心配ない。鉄棒を上り、再び太いパイプの上へ戻ろう。



←鉄棒から手を離すと即死なので気をつけよう。



↑足をひっかけないと移動できない箇所もある。ボタンミスで飛び降りないよう注意。

B 敵の集団をやり過ごせ！

基地内に潜入して進んでいくと、フィリップ・マッセをはじめとした敵の集団が通りかかる部屋がある。ここでは見つかると即ゲームオーバーになるので、先頭の兵士が見えたらその場で待機し、タイミングを見計ろう。

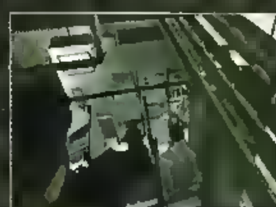


←入り口の手前で待機すれば問題ない。

C ぶら下がりショットで撃破！



ガラスが割れた窓からパイプをつたっていくと、コンピュータールームを破壊している男に遭遇する。飛び降りて近づくと気づかれる危険性があるので、パイプにぶら下がったまま男を狙撃しよう。その際は、なるべく離れて攻撃するほうがベター。



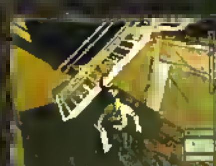
←ぶら下がったままXボタンを押し、銃をかまえる。足を絡めたときはできない。

D データを所持している敵を追跡！

ヘリコプターの破壊シーンのあと、マッセがデータの入ったブリーフケースを持って、ボート乗り場へと走り去る。慌てなくても追いかければ捕獲できるので、燃えさかる炎を避けながら階下へと下り、ケースを奪い取ろう。



←左右にドアがある場所では右のドアに入る。左のドアに入ると爆発に巻き込まれるぞ。



←頭を抱えてうずくまるマッセを背後から捕らえて尋問し、殴って気絶させてしまおう。

MISSION 4 CIA本部

任務目標：内通者の追跡

このミッションでは、敵を仕留めることができないばかりか、ミッション2と同様に警報機を鳴らしてくるため、細心の注意を払った行動が必要となる。ミッション中盤ではSC-20Kが入手できるので、敵に囲まれるといった状況の場合は、アタッチメントを活用して乗り切ろう。

A 本部への潜入

CIA本部には、制限時間内に建物の左側にあるエアダストから潜入する。金網を乗り越えるとコンクリートキューブがあるので、その上へ。そこから通風口に向かってジャンプし、シャッターを開けて中へと入ろう。制限時間はたっぷりあるため、慌てずに行動を。



←通風口はふたつあるが、どちらからでも潜入可能。

B エアダスト付近の敵

監視カメラ付近には、警備員が待機している。音を立てないように階段をゆっくり上って暗所で待機し、奥のほうへ移動し始めたら背後から襲おう。



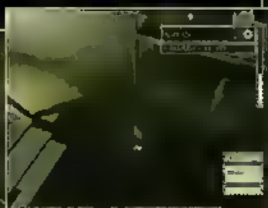
←階段の踊り場で息をひそめて頃合を待ち、背中を見せたら忍び寄れ。



→奥にも敵がいる。最初の敵に気づかれると、ふたりで襲ってくるので注意。

C SC-20Kは倉庫にある！

倉庫には新たな武器"SC-20K"が置かれており、入手することができる。ほかにもアタッチメントとして使用するスティッキーショックやスティッキーカメラなどが入手可能。終盤で頼りになるので、必ずゲットしておこう。



→暗所にあるが、絶対に取り逃さないように。

D サーバルームに入るまえに

サーバルームへと続くエントランスは、床からまばゆい光が発せられており、敵に見つかりやすい。通路にいるふたりの敵を排除してから移動しよう。



←ステルスメーターが右端に触れるほど明るい。サーバルームを出たあとも通ることに。

E 9つの照明を破壊

大きなホールでは天井に3台の監視カメラが設置されており、そのまま通り過ぎるのは難しい。銃ですべての照明を破壊し、暗闇を作って進もう。



←階段近くの照明を破壊すると警備員が近づいてくるが、暗くなっているので問題ない。

F 内通者拘束後の脱出

ドハティ拘束後に階段を降りていくと部屋がある。入り口付近の一般職員を倒し、警備員が巡回する場所に置いて、起こそうとするスキに一撃を。外の警備員も同様の方法で倒していく。どうしても進めないときは、スティッキーショックなどで気絶させよう。



←入り口の近くには敵が。ふつうに歩くと気づかれるので、ゆっくり移動しよう。



←倒した敵を明るい場所に置き、背後から襲え。

MISSION 5 カリナテックビル

任務目標：暗号キーの回収

カリナテック社にいる傭兵を排除しつつ、ニコラーゼの居場所を突き止めるための暗号キーを回収せよ。このミッションでは敵との銃撃戦がメインとなるため、SC-20Kがたいへん重宝される。オフィス内にはあちこちに壁面地雷が設置されているので、爆発に気をつけながら進んでいこう。

A カリナテックビルへの進入

駐車場を抜けると、いよいよカリナテックビルへ潜入。駐車場にある窓からジャンプし、パイプとワイヤーをつたっていく。そこから建物の近くへジャンプし、屋上からロープを使って降りる。部屋の中にいる敵に注意しながら、ガラスを破壊して忍び込もう。

ワイヤーをつたってビルの隣りへ



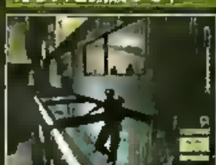
←建築資材のパイプをつたうと、途中からワイヤーに切り替わってすべり降りていく。

駐車場の小窓からジャンプ



←駐車場の小窓は2台の車両を隔てた右側にある。木箱の上に移動してから外へと出よう。

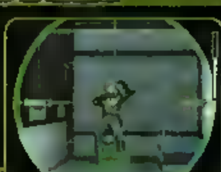
ガラスを蹴破って中へ



←カリナテックビルへは、その場でジャンプして足もとのガラスを破壊すれば潜入できる。

Mission Point SC-20Kを使いこなそう！

SC-20Kの特徴のひとつにスコープ機能がある。スコープ中は照準が微妙に揺れるが、左にあるゲージがたまっているときに右トリガを引くと、一定時間揺れを止めることができるぞ。



←遠くにいる敵は、狙撃することで気づかれずに倒せる。

B 壁面地雷の誘爆

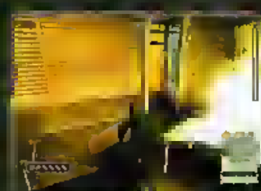
カリナテックの社員が射殺されるムービーのあと、通路の右側に壁面地雷が設置される。通路には出ずに、物陰から壁面地雷を狙撃して誘爆させよう。



←誘爆すれば、3人の敵をすべて始末できる。

C 爆破を気にせず進め

時限爆弾が仕掛けられた部屋までは、壁面地雷が数多く仕掛けられている。感知を避けながら行動すると間に合わないので、爆発を恐れず走り抜けよう。



←感知してから間があるため、走り抜けられる。

D 3人以上の敵は手りゅう弾で倒せ！

ミッション終盤は、複数で固まっている敵があちこちに登場する。そのため、むやみに敵の前に出ると、一瞬で蜂の巣にされる危険性が高い。そういうときは、手りゅう弾で一気に全滅させるといい。距離が近いと巻き込まれるので、投下したあとはすぐにその場から離れること。



←敵を全滅させるには、足もとに向かって投げるのが効果的だ。

MISSION 6　ミャンマー中国大使館

任務目標：グルジアと中国の関係を調査

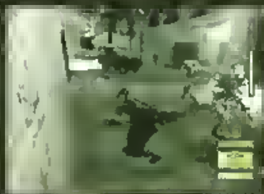
ミッション4と同様に敵を殺してしまうとゲームオーバーになるため、銃を使うことはできない。前半は敵の目を盗んで街路を進み、後半は武器やアイテムをフル活用して敵を足止めしていこう。難度は高いが、セーブポイントはこまめに設置されている。あきらめずに、根気よく！

A 建物の上を移動して街路に進め

大使館付近の街からミッションスタート。路地裏を進んでいくとハシゴがあるので、建物の上へ上がろう。屋根などを利用して前進したら、再び街路へ降りる。街路には敵がうじゃうじゃいるので、暗所から静かに降りよう。



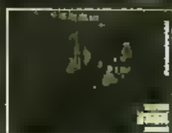
←ワイヤーが反対側の建物まで続く場所もある。



←建物の影を利用して、ゆっくりと進んでいこう。

B 地下水路では敵を慎重に追跡

地下水路に入ると、3人の男が立ち話をしている。しばらくすると水路の右に向かって歩き始めるので、ゆっくりと追跡を開始。途中で2回ほど引き返してくるため、なるべく距離を取るように。しばらくするとひとりが離脱するので、そのスキに付近のハシゴを上れば脱出できる。アタッチメントに余裕があれば、最初の立ち話のときに気絶させてしまうのもオーケーだ。



←足もとには水が流れているため、走るのは厳禁。前傾姿勢で移動を。



→ハシゴは天井にある。ジャンプして飛び移ろう。

C 犬はすばやく対処

大使館の庭では、警備犬が嗅ぎ回っている。犬は人間と違って暗闇でも臭いを嗅ぎつけてくるので、遠距離から狙撃して早めに倒してしまおう。



←犬も頭部を狙えば一発で倒せる。主人から離れて立ち止まる一瞬が狙い目だ。

D 盗聴は2ヵ所！

最初は大使館の2階にいる男にマイクを向ける。しばらくすると大使館から男が出てリムジンに乗り、門番の前で止まるので、続けて盗聴しよう。



←リムジンの中央にレーザーマイクを向ければ、盗聴に失敗することはないだろう。

F 大使館から退去

大使館の庭には多くの敵がいる。打撃攻撃では厳しいので、スティッキーショックや撹乱用カメラで倒そう。門の付近には監視カメラがあるため、左から回り込んだほうがよい。



←敵を倒しながら、大使館の玄関を急いで通り抜けろ！



↑門番の背後にあるパイプを上がり、大使館を脱出しよう。



MISSION 7　ムーク・ツォ・ポー食肉店

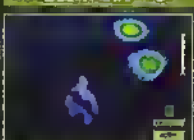
任務目標：アメリカ兵の救出

捕虜となったアメリカ兵を、処刑されるまえに救い出すことが目的。このミッションでは、スタート時から厳しい局面を迎える。逆に、それさえ乗りきれば、難なく進んでいけるだろう。中国人と接触したあとは、ニコラーゼの手先であるグリンコが登場する。待機して迎え撃とう。

A 地雷原設置場所は最大の難所！

サーチライトが照らす場所には、地雷が設置されているだけでなく、監視する敵も多い。手順を間違えると、地雷の爆発か敵のマシンガンによって一瞬でゲームオーバーとなってしまう。以下の手順を参考に進めていこう。

1. 地雷原を調べる



←まずはサーマルビジョンを使い、地雷原の位置を確認。黄色く発光するのが地雷原だ。

2. 右端の金網を乗り越える



←左の入り口からでは距離が遠くなるので、右端の金網を乗り越えて中へ入ろう。

3. 影ができる箱の背後へ



←サーチライトの動きを読み、ライトで照らされても影ができる箱の背後へと移動する。

4. 右上の部屋へ移動



←壁際の箱まで移動したら、地雷の位置に注意しつつ、左から回り込んで走り抜けよう。

Mission Point　サーマルビジョンをフル活用！

建物の内部では、ナイトビジョンよりもサーマルビジョンのほうが効果的。とくに蒸気でもやがかかった視界の悪い場所では、熱を察知することで、敵の居場所が手に取るようにわかるのだ。



B アンテナのスイッチを切れ！

建物の屋上に出ると、左上に通信アンテナがある。アンテナのスイッチを切るとニコラーゼの会話シーンが流れて、通信を無効化することができるぞ。



←アンテナを切ったあとに敵が駆けつけてくるので、急いでドアの後ろ側に回り込もう。

C 自動マシンガンに注意！

このミッションでは、左右に回転する自動マシンガンが登場する。マシンガンは熱を感知するので、付近にフレアを投げ込めば安心して通過できる。



←自動マシンガンの横にはスイッチがあるので、スキを見て回り込んでスイッチを切ろう。

D 終盤の激戦は壁面地雷で一掃！

厩舎に幽閉された中国人に話しかけると、いっせいに兵士がなだれこんでくる。そのため彼らと会話するまえに、厩舎への入り口すべてに壁面地雷を設置しておくといい。ほとんどの敵はこれで全滅できるはずだ。将校とグリンコは、物陰に隠れながら狙撃しよう。



←厩舎への入り口は3つ。設置後は察知させないように、ゆっくりと離れよう。



←グリンコを倒せば、ミッションクリアーとなる。

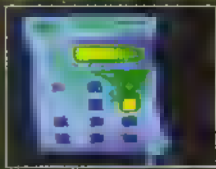
MISSION 8 ミャンマー中国大使館 2

任務目標：大統領の情報を入手

米中間の戦争を回避するため、再び中国大使館へと潜入することとなる。ここでは多くの敵が強力なマシンガンを備えているので、至近距離で発見されると一瞬で命を落とすこともある。遠方からの狙撃や手りゅう弾を使い分けて、敵を排除しながらミッションを進めていこう。

A キーパッドはサーマルビジョンで感知

ここではコードが入手できないため、敵が残した痕跡を調べる必要がある。敵がボタンを押してドアを開けたら、サーマルビジョンを装着し、ボタンを押したときの熱を感知するのだ。時間が経過すると感知できないので注意。



←最後に触れたボタンの熱量がもっとも高い。順に低い熱量のものを押せば答えは出る。

B 玄関ホールの敵は慎重に対処

ホールの中に入ったら、ツボが置かれた棚を利用して2階へと上がる。自動マシンガンを解除すると敵が近づいてくるので、狙撃か手りゅう弾で倒す。ホールを挟んで向かい側の照明を破壊したら、敵に悟られないよう慎重にパイプをつたっていき、将校を捕らえて網膜スキャンでドアを開けよう。



←国旗の裏に隠れながら、敵の集団をやり過ごそう。



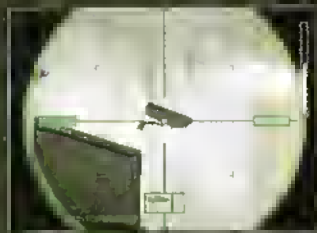
←小さくジャンプしてツボの上に乗り、上部にあるへりに手をかけて2階へ上がるのだ。



→将校の背後に静かに着地し、す速く捕らえよ。

C カメラを破壊して中へ

大使館の裏口には、監視カメラが1台ある。周囲は明るく見つかりやすいので、遠くから狙撃して破壊しよう。



↑カメラは破壊するのが手っ取り早い。カメラ妨害装置を使うのもいいだろう。

D トラックタンクを爆破!

核兵器を輸送するトラックを追跡し、す速く破壊しよう。2台とも破壊しないとゲームオーバーなので注意。



←給油所の隣りの部屋へ移動し、横長の机の上にジャンプして待機しよう。



→運転席の下部を撃つと、タンクが爆発してトラックを破壊することができる。

E フェイロン将軍を脅迫！

酔っ払った男を発見したら、背後から捕獲する。コンピューターの前まで移動し、脅迫して操作させよう。



←酔っているので捕らえるのは簡単。コンピューターを操作させたら脱出しよう。



Feirong

フェイロン

中国情報部のトップ。ニコラーゼ大統領と協力関係を持つ。核兵器とともに大使館の脱出を試みたが、あえなく失敗に終わってしまう。

MISSION 9 グルジア大統領宮殿

任務目標：ニコラーゼとアークの発見

いよいよ大統領宮殿に潜入し、ニコラーゼの暗殺を遂行することとなる。ラストミッションということで難度も高く、いままでに体得したアクションやテクニックを、総動員して進めていくことが必要。後半は緊迫したシーンの連続なので、状況を把握しながらす速く行動しよう。

A へりを利用して移動

スタート地点から庭園までは、二段ジャンプと足場のへりなどを利用して進んでいく。へりからへりへの移動が長く続く箇所があるので、落ちないように前方を確認しながら移動しよう。



↑崖の壁面を移動していくといった、アスレチックな場面。落ちれば即死なので注意。

B 庭園内の敵を排除

パイプを上った先には、警備員2人と犬が2匹いる。そのまま庭園を突っ切るとサーチライトで発見されるので、パイプの近くから狙撃で全滅させ、生垣へと進んでいこう。



↑上写真の位置なら死角になって見つかりにくいので　近づいてきたときに倒せ！

Mission Point レーザーセンサーに注意！

宮殿内には肉眼では見えないセンサーが、あらゆる場所に設置されている。センサーに触れると警報が鳴るので、つぎの部屋へ移動したら、サーマルビジョンでセンサーの有無を確認しよう。



←レーザーセンサーには時間差で点滅するものもある。

C 敵の行動を読んで移動！

宮殿の大廊下には、大勢の兵士が警戒しながら巡回している。敵の行動パターンを観察していると、一定時間ばらけるときがある。そのスキに壁際の暗い場所を慎重に移動し、左側にある廊下を曲がって書斎へ進もう。



←大廊下は幅が広いため、敵に接触しなければ、気づかれる危険性はそれほど高くない。

D ニコラーゼの最期

ニコラーゼを捕らえて金庫を開けると、精鋭部隊がサムを囲む。敵をすべて倒したら中庭まで移動し、バルコニーへ上がる。バルコニーからニコラーゼが潜む部屋があるので、姿を確認できたら狙撃しよう。ニコラーゼにヒットしたら、あとは脱出するだけだ。



←敵に囲まれ、絶体絶命のピンチに!?



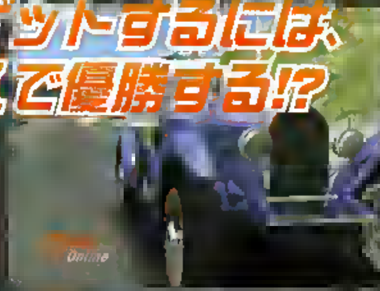
←ニコラーゼ捕獲後、網膜スキャンで金庫を開けよう。

窓の向こう側を狙え！



エックス攻略 No.05 segaGT online

新車種をすべてゲットするには、オンラインレースで優勝する!?



新たに41車種ものクルマが追加された本作。今号はその入手先となる新モードのGATHERING MODEとオンラインモードでの新車種一覧を公開！　さらに、新たに追加された2コースをマップ付きで紹介。新車種で走ってみた感想をまとめてみたぞ！

Sega GT Online

R racing	タイトル	セガジーティーオンライン	
発売元	セガ	ジャンル	ドライビングカーライフシミュレーション
発売日	12月25日発売予定	価格	6980円（税別）
開発	セガワウ	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV / 4人 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応（6人同時プレイ可能）、Xbox Liveでのプレイ時は12人同時プレイ可能		

新たに追加された41車種は新モードとオンラインで入手する！

前作「segaGT 2002」の発売から1年、本物の自動車業界ではそのあいだに相当数の新車が登場している！　本作はその流れに合わせ、基本となるゲーム部分の変更はせずに、新たに設けた新モードとXbox Liveのオンライン対戦の中で新車種をゲットできるようになっているぞ。

GATHERING MODEで入手する！

3つのゲームモードの集合体となっているGATHERING MODE。本作で追加された新車種41台のうちの30台は、それぞれ条件をクリアーしていくことでカーショップで買えるようになる（もらえるわけではない）。

タイムサバイバルは、コースに設置されたチェックポイントを、与えられた制限時間内に通過していくモード。クリアー条件となっている数だけのチェックポイントを越えていく。

テクニカルテストは、壁などにぶつからないように走り、ダメージゲージを残した状態で規定区間をクリアーしていくモード。

ジムカーナでは、パイロンによって設定されたラインを走る。クリアー条件となっている制限時間内に走りきればオーケーだ。



←テクニカルテストでは、ついクセで縁石まで使って走るとゲージが減るぞ！



←ジムカーナは、テストコースをひとつのカテゴリーとして採用したもの。制限時間内に走りきらなければならないので、ほかのものとは違った緊張感が生まれてくるぞ！

GATHERING MODE プレゼントカー一覧

		Time Survival A	Time Survival B	Technical Test A	Technical Test B	Gimkhana A	Gimkhana B
Level.1	コース	Iron City	Tornad Pass R	Tornad Pass	Baffalo Hill		
	クルマ	CITY	SILVIA K's (S13)	CELICA GT-FOUR RC	TypeB P3	BEAT	BLUEBIRD
Level.2	コース	Blue Steel	Green Cestle	Falcon A	Falcon A		
	クルマ	W25 Silver Arrow	BALLADE	ECLIPSE 1997	FAIRLADY Z 300ZX	CAPPUCCINO	180SX
Level.3	コース	Green Cestle	Standing Knight R	Torned Pass R	Iron City R		
	クルマ	Stingray (C2)	RX-8	X1/9	147 GTA	AZ1	SZ(ES30)
Level.4	コース	Wild Country R	Turquoise R	Green Castle R	Sun R		
	クルマ	FireBird Trans Am	RSX Type-S	ECLIPSE 2003	D Type	Type59	Mustang Mach 1
Level.5	コース	Baffalo Hill	Wild Country R	Wild Country	Green Castle R		
	クルマ	AUTOUNION	NSX(ACURA)	Pantera GT5	VEMAC	AAR'cuda	GTV

ONLINE MODEで入手する！

残りの新車種11台だが、このうち9台は新たに追加されたXbox Liveによるオンライン大会で優勝することでゲットできる。

ここで入手できるクルマは、実際につい最近発売されたクルマもあるぞ。それもかなり強力なクルマが！　どうしてもゲットしたい場合は、オンライン大会で優勝するか、その優勝者からトレードでゆずってもらうしかない。ちなみに、残りの2台は、オフラインの"segaGT 2002"モードのイベントレースにおいて、新たに追加された"American Muscle"と"Vintage Battle"の優勝賞品となっている。



←12台での対戦ともなると、勝ち上がるのはかなり大変に！

ONLINE MODE プレゼントカー一覧

1	LANCER EVO VIII
2	SILVIA SpecR (S15)
3	IMPREZA
4	RSX XR
5	156 GTA
6	SSK
7	XKR
8	Mustang GT
9	FireBird
10	CAMARO Z28
11	Corvette (C1)
12	Viper SRT-10

新しく追加されたコースはふたつ！ そこを新車種で走ってみたぞ！ ドライビングインプレッション!!

操作方法やシステムに関して変更点はないので、前作と同じ感覚で走ることが可能だ。しかし、新コース＆新車種が増えたとなれば、未知の走りがそこには存在することになる！ 今回はその未知なる走りを、クラス別に比較して走った報告をしていこう！

EASTERN BREEZE CIRCUIT

このコースは、単純なレイアウトでありながらも、長い直線部分はあまりない。ハンドルを切っている時間が少し多く感じる。コーナーからコーナーへのつなげかたを考えている時間が、けっこう多いのだ。そのあたりをどう攻略していくかがカギになるだろう。

パワーのあるクルマであれば、いかに最高速に到達させるラインへつなげていくかを考える。中堅クラスのクルマであれば、グリップを失わないようにして走り、タイムロスを抑えていくかをチェック。非力なクルマなら、パワーを必要とする上りラインを工夫、できるだけ高い速度を保つように……と、クラスごとで課題が出てくることになるだろう。

そんなコースを新車種のクラスBからクラシックカー2台、クラスDからメーカーが力を入れてチューンした2台を選んで走ってみたぞ！



↑コースの幅をしっかり使いながらも加速が有効になるラインを探す。



↑後半にはアップダウンが。先が見えないのでラインには注意したい。



クラスB対決!!

W25 シルバーアロー

記念すべきメルセデス最初のシルバーアロー。最高時速は300キロ以上。70年もまえのクルマだが、この時代にしてこの速さは何？



ストリームライナー

速度記録を打ち立てるためにアウディの前身のオートユニオンが70年近くまえに作ったクルマ。練習走行で時速400キロを超えていた！



クラスD対決!!

アルファロメオGTV

アルファロメオのホットバージョン。GT 3.2リッターで240馬力なので、そう過激ではないが、その気にさせる走りをしてくれる！



アキュラRSX タイプS

日本名インテグラのタイプRがこのクルマ。となればその性能はすでに折り紙つき！ その速さを実感できるのはコーナリングだ！



BUFFALO HILL

もうひとつの新コースは、細かいコーナーが多いうえに、きついコーナーもいくつか存在するかなりのテクニカルコースの"BUFFALO HILL"。コースの幅もあまり広くなく、少しでも速く走るためにはライン取りにかなり気を使うことになるだろう。

パワーのあるクルマでは、油断するとすぐコースアウトするので、速度のコントロールが重要になりそう。逆にパワーのないクルマでは、曲がりくねったコースを速度を落とさずに走れるかがカギになるだろう。

そんなコースをパワフルなクルマが多いクラスB、ホモロゲーションモデルの多いクラスC、軽自動車の多いクラスFの3つのクラスから2台ずつを選んで走ってみたぞ。



クラスB対決!!

Mustang GT

原点回帰するべく、初代Mustangをイメージして今年1月のデトロイトショーで発表されたクルマだ！



↑[illegible]

Viper SRT-10

[illegible]

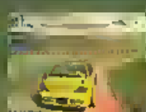


↑[illegible]

クラスC対決!!

ランサーEvoⅧGSR

今年1月に、ランサーエボリューションの8代目が登場。三菱が世界に誇るスーパーロードカー。



↑やや滑る気味で[illegible]

インプレッサWRX STi

去年11月に大幅なフェイスリフトを行ったインプレッサ。今年のWRCではソルベルグが個人総合タイトルをゲット！



↑[illegible]

クラスF対決!!

AZ-1

1992年に登場したミッドシップエンジンでガルウィングの軽スポーツ。スズキのキャラとも兄弟車。



↑MRらしく軽快[illegible]

カプチーノ

軽自動車ながら、[illegible]の性能を持つといわれたクルマ。エンジンはAZ-1と同じ系列。



↑[illegible]

残るはクイックミッション! すべてクリアーして真の「GHOST」となれ!!

Tom Clancy's GHOST RECON

最終攻略となる今号は、50のタスクをタイプ別に分類してポイントを解説。そして、ゲーム中に確認しようとすると意外と面倒なタスクリストもあわせて掲載。

タイトル	トムクランシーシリーズ ゴーストリコン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	発売中(9月25日発売)	価格	6800円(税別)
開発	ユービーアイソフト	制作者	
ブロック数	9ブロック 対象年齢 18歳以上	システム対応	5.1ch 12人 Xbox Live
その他	システムリンクケーブル対応(16人同時プレイ可能)、Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

50の指令を完全制覇! タイプ別タスクリスト&攻略指南!!

クリアーすると武器や新マップが追加されるタスクを攻略。全50におよぶタスクを効率よくクリアーするため、A～Dの4つに攻略パターンを分類してみた。まず、クリアーすべきはD-TYPEだが、このタスクはキャンペーンの特別目標達成が条件になる。こちらは前号までに攻略情報を掲載しているので、そちらを参照してほしい。D-TYPEクリアー後は、左の6人を使うのがオススメ(※能力・武器に制限がない場合)。"1名でミッション達成～"というタスクも、この中からひとり選抜するのがいいだろう。兵士がそろったら、つぎは武器が手に入るA-TYPEに着手。最後は単独任務がメインとなるB・C-TYPEに挑戦だ。

この6人で任務遂行

ラ	Lindy Cohen	ス	Astra Varon
機	Dieter Munz	機	Guram Osadze
ス	Scott Ibrahim	破	Nigel Tunney

最優先事項 粘り強くセーブ&ロード

ミッション達成に欠かせない要所でのセーブ。こまめなセーブこそ、クリアーへの近道だ。とはいえ、手榴弾爆発寸前など、脱出不可能な状況でうっかりセーブしないよう、状況確認は慎重に!





→レーダーが"赤い"ときはセーブ厳禁ー完全に敵を倒してからセーブだ。

タイプ別タスクリスト

タイプ	チェック	タスク	マップNO	難易度	ゲームタイプ	報酬	備考
A		13	7	ベテラン	ミッション	武器	PKM(G.Osadze用武器)
A		14	11	エリート	ミッション	武器	M60D.(Munz用武器)
A		15	1	ベテラン	ミッション	武器	7.62ミリカービン(W.Jacobs用武器)
A		16	4	エリート	ミッション	武器	AN94(B.Gordon用武器)
A		17	2	ルーキー	ミッション	武器	ビゾン9ミリ(N.Tunney用武器)
A		18	6	エリート	ミッション	武器	A−91(K.Henkel用武器)
A		19	9	ベテラン	ミッション	武器	7.62ミリスナイパー(A.Varon用武器)
A		20	12	ベテラン	ミッション	武器	M98(S.Ibrahim用武器)
A		21	3	エリート	ミッション	武器	サイレンサ付スナイパー(J.Stone用武器)
A		22	10	ベテラン	ミッション	武器	5.56ミリカービン(S.Grey用武器)
A		23	8	エリート	ミッション	武器	7.62ミリAR(L.Cohen)用武器
A		24	5	ルーキー	ミッション	武器	AK74(H.Ramirez用武器)
B		28	1	エリート	偵察	防衛戦	命中率50パーセントを維持
B		29	2	エリート	偵察	防衛戦	命中率50パーセントを維持
B		30	3	エリート	偵察	防衛戦	命中率60パーセントを維持
B		31	4	エリート	偵察	防衛戦	命中率60パーセントを維持
B		32	5	エリート	偵察	防衛戦	命中率75パーセントを維持
B		33	6	エリート	偵察	防衛戦	スナイパー1名で出撃
B		35	8	エリート	偵察	防衛戦	6人で出撃(兵士のタイプは自由)
B		36	9	エリート	偵察	防衛戦	スナイパー1名で出撃
B		40	13	ベテラン	偵察	防衛戦	スナイパー1名で出撃
B		41	14	エリート	偵察	防衛戦	命中率75パーセントを維持
B		47	7	エリート	偵察	チート	M16/M203装備のライフルマン1名で出撃
B		49	15	エリート	偵察	チート	M24とFRAG装備のスナイパー1名で出撃

タイプ	チェック	タスク	マップNO.	難易度	ゲームタイプ	報酬	備考
C		25	15	エリート	銃撃戦	対戦用モード	スナイパー1名で出撃
C		26	5	エリート	銃撃戦	対戦用モード	スナイパー1名で出撃
C		27	6	エリート	銃撃戦	対戦用モード	スナイパー1名で出撃
C		34	7	ベテラン	銃撃戦	防衛戦	M249と予備弾薬装備の機銃手1名で出撃
C		37	10	ベテラン	銃撃戦	防衛戦	ビゾン9mmとM136装備のN.Tunneyで出撃
C		38	11	エリート	ミッション	防衛戦	兵士1名で出撃(兵士のタイプは自由)
C		39	12	エリート	銃撃戦	防衛戦	M4とM136装備の破壊工作兵1名で出撃
C		42	15	エリート	銃撃戦	防衛戦	兵士1名で出撃(兵士のタイプは自由)
C		46	6	エリート	銃撃戦	チート	M16/M203装備のライフルマン1名で出撃
C		48	1	エリート	銃撃戦	チート	M4とM136装備の破壊工作兵1名で出撃
C		50	13	エリート	銃撃戦	チート	6人で出撃。死亡者0でクリアー
D		1	1	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士W.Jacobs)
D		2	2	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士N.Tunney)
D		3	3	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士J.Stone)
D		4	4	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士B.Gordon)
D		5	5	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士H.Ramirez)
D		6	6	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士K.Henkel)
D		7	7	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士G.Osadze)
D		8	8	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士L.Cohen)
D		9	9	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士A.Varon)
D		10	10	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士S.Grey)
D		11	11	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士D.Munz)
D		12	12	—	キャンペーン	兵士	特別目標を達成(追加兵士S.Ibrahim)
D		43	—	ルーキー	キャンペーン	対戦用マップ	キャンペーンモードクリアー
D		44	—	ベテラン	キャンペーン	対戦用マップ	キャンペーンモードクリアー
D		45	—	エリート	キャンペーン	対戦用マップ	キャンペーンモードクリアー

オススメタスク達成ルート D-TYPEの1～12→A-TYPE→B-TYPE→C-TYPEと達成していくのが楽な方法。すべてクリアーして、ぜひチェックリストを埋め尽くしてほしい。

A TYPE 重要なのは任務達成。兵士は捨て駒 生還するのはひとりでオーケー

特定の難易度でキャンペーンの特別目標を達成するのがA-TYPE。基本的にキャンペーンと同じ方法で戦えばクリアーできる。もっと楽に戦いたければ，CPUの部隊をガンガン先行させよう。キャンペーンとは違い，クイックミッションにおける兵士の負傷や死亡はそのミッション限り。マップにもよるが，先行する部隊を機銃手やライフルマンで固め，自分はスナイパーで狙撃するのが，比較的ローリスクな攻略法だ。





←↑5人死んでも，ひとり生き残ればたいていはタスク達成。CPUは肉の盾と思え！

MODEL CASE No21 接近戦用の部隊を特攻させろ！

キャンペーンでは序盤のミッションだが，タスク内では兵士へ振り分けられるポイントが少なく，難易度もエリートのため，苦戦しがちなミッション。まずは部隊をふたつに分け，北東と南西の部隊を叩きに行こう。自分は破壊工作兵のいる部隊を操り，敵の少ない北東に向かうのがいいだろう。その後は橋まで向かい，破壊工作兵を操作。固まっている兵士→戦車2台の順にM136を撃ちこむ。残った敵は，橋の下へCPUの部隊を投入し（もちろん自分でもオーケー），始末すればいい。

特攻



↑自分で操作する場合は，遠から乱射するほうが効果的。機銃手を使うのがベターだ。

狙撃



↑キャンペーンと同じような行動でかまわない。死んでもいいぶん，かなり楽だ。

B TYPE 好戦的なCPUはジャマなだけ！ 基本は単独，射撃はゼロで

偵察タイプのミッションは，交戦しなくてもクリアー可能。安全なルートを見つけ（たいていはマップの外周沿い），兵士ひとりで走り抜けるのが得策だ。'命中率○○%を維持'というミッションも，弾を一発も撃たなければ条件達成となる。



↑敵を発見しても，あえて見逃すのもコツのひとつ。

意外に有効 強行突破

体力の高い兵士は，2～3発程度なら被弾しても死なない。敵の数が少ない場合は，撃たれるのを覚悟して走り抜けるのも手だ。振り切って脱出ポイントへ急げ！



←足を止めて　するほうが危険だ。　と退散。

MODEL CASE No41 とびかう弾は無視して2分でクリアー!!

矢印に従って動けば，2分以内でクリアー可能なこのマップ。被弾する恐れがあるポイントはふたつ。A・Bともに岩を盾にするように動けば死亡する確率が下がるだろう。しかし1発でも当たってしまうと，敵の正確な射撃でそのまま動けず死んでしまうケースに陥りやすい。屈まずに，立ったまま素早く移動したほうが死ぬ確率は低い！





→外に寄りすぎると兵士に発見されてしまうぞ。



←点在する家屋や岩の側を通って，被弾する確率を下げよう。

C TYPE 敵兵の数と火力の高さに注意！ 焦りは禁物，長期戦で挑め

もっとも難度が高いC-TYPE（B-TYPEの47と49もこちらに近い）。ほとんどが単独での銃撃戦なため，どんなに射撃が正確でも足を止めて勝負しては，物量の前に屈してしまう。一度に相手をするのは5人程度にとどめ，倒したら移動→警戒が薄れたところを再度攻撃，というのをくり返すしかない。グレネードランチャーや手榴弾が装備可能なら積極的に利用。とはいえ当てにくい武器なので，撃つまえにはセーブを！

弾丸は単発 狙うは頭と足

このタイプのミッションで，ライフルを連射するとたちまち弾切れになる。そのうえ連射すると命中精度も下がるので，ここは連射率を最低にし，頭か足を狙って1ずつ撃とう。連射したい場合は自分でトリガーを連打するのだ。



↑仕掛け　ときはなる　く後ろ　ら。1発で死なない胴体は狙わないように。

MODEL CASE No48 1カ所にとどまらず，移動をくり返せ！

初期装備の破壊工作兵ひとりで挑む，トップクラスの難易度を誇るタスク。まずはマップの下側を通りつつ，丘の上に登ることを目指す。移動中に敵兵と遭遇するが，撃ち合いは避ける。銃声を聞きつけたほかの敵兵に囲まれるからだ。もし戦う場合はM136の一撃で全滅させ，すぐに移動しよう。丘にたどり着けたら見逃してきた敵を狙撃。左右からも敵はやってくるので，少し経ったらまた上側へ移動。この動きをくり返して少しずつ敵の数を減らす。一度に倒そうと欲をださず，距離をとって撃ち合うようにすること。

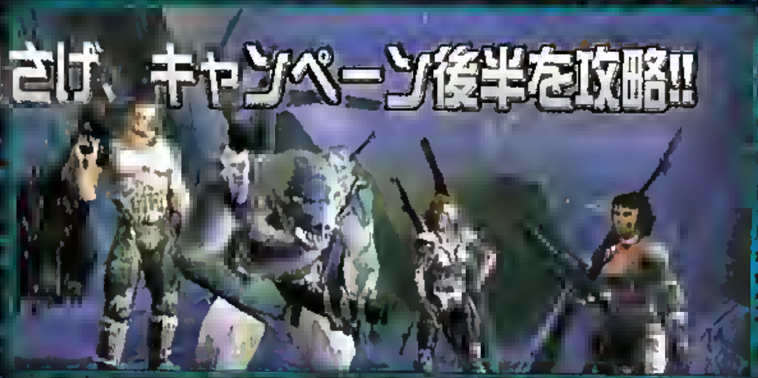




↑まずは相手の上を取ろう。2～3人倒したら別の場所へ移動し，安全な場所へ退避。

新たな極秘データを引っさげ、キャンペーン後半を攻略!!

BRUTE FORCE



タイトル	ブルートフォース		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティングアクション
発売日	発売中(10月9日発売)	価格	6800円(税別)
開発	Digital Anvil	制作者	
ブロック数	39ブロック以上	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / 4人同時 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応(8人同時プレイ可能)、Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

今回は、さらに厳しさを増すミッションで成功を収めるため、敵キャラクターたちの攻撃耐性、チームメンバーの特性を活かした戦いかたを伝授する。前号に引き続き、MISSION 16までの難所もピンポイントで攻略していくぞ。

敵を効率よく倒していくための武器と戦略の考察

キャンペーン中盤以降のミッションでは、高性能な武器を装備した敵が大挙して襲ってくる。そこで重要になるのが、これから紹介する敵と武器の相性や、キャラの特性に応じた戦略。効果の低い武器で戦って撃ち負けたり、メンバー全員で無計画に敵陣へ突入してあっさり全滅したり、という事態は避けたいもの。しっかり知識を詰め込んで、効率よく敵を排除しながら任務を遂行していくのだ!

敵の耐性を考慮した武器選択を

本作に登場する一部のキャラは、攻撃される弾薬の種類によって、受けるダメージが変化する(ただし、テックス、ホーク、ブルータス、フェラル族全般は、弾薬の違いによるダメージ補正はなし)。敵の耐性に応じて武器の持ち替えを行えば、戦いを有利に進められるぞ。CPU制御のメンバーは自動的に武器を持ち替えることはないので、つねにメンバー全員の装備を効率のいいものに変更しておく習慣をつけよう。

おもなダメージ耐性(★:ダメージ軽減 X:ダメージ増大)

フリント
- ガス ★★★
  - ガスグレネード
- 粒子 XXX
  - Saryl-23(ピストル) ・Saryl-45(ライフル)
  - Saryl-99(キャノン)

ミュータント、スーパーミュータント
- バイオ ★★★
  - MNR-7Bio(ピストル)
  - バイオライフル(ライフル)
  - バイオキャノン(キャノン)
- 実弾 ★
  - Foley 356 Tod(ピストル) ・L-Shot 50(ライフル)
  - RVG50ミニガン(キャノン)

民兵、海兵隊員、グンターヘント、マクタビッシュ
- レーザー ★★
  - Conled LZR-10(ピストル) ・Conled LZR-23(ライフル)
  - Conled LZR-50(キャノン)

ファイアハウンド
- 火炎 ★★
  - ファイアハウンド メインウェポン

キングマン
- バイオ ★★
  - MNR-7Bio(ピストル)
  - バイオライフル(ライフル)
  - バイオキャノン(キャノン)
- 実弾 ★★
  - Kman Auto(ピストル)
  - MK-ASLT(ライフル)
  - ショットガン(ライフル)

シアー一族信者、預言者
- サイキック ★★★
  - シアー一族 メインウェポン
- 爆発 ★
  - フラググレネード

シュライク族戦士、シュライクハウンド
- ガス ★★★
  - ガスグレネード
- ソニック XXX
  - Jax-iP(ピストル)
  - Jax-iR(ライフル)
  - Jax-iC(キャノン)

ブルートフォース隊員別の応用戦法

テックス 体力と気力で押し切るべし

プレイヤー自身が操作するときはもちろん、CPU制御のときも"エンゲージ"の指示を出して前線に立たせよう。接近戦を展開しつつ、ほかのメンバーの盾の役割も果たすぞ。ベルセルクは、とくにボス戦で活躍。弾薬やメドキットが尽きてしまうまえに、短時間で決着をつけるのだ。



←撃ち負けるまえに倒してしまう。体力の高さを活かせ!

ブルータス す速い動きで敵弾を回避

薄暗い惑星や深い霧の中では、操作キャラを彼に切り替え、ベンガーで敵を探知しつつ戦うのが基本。操作時は、足の速さを活かして左右に移動することで、かなりの敵弾を回避できる。また、ベンガーで体力回復➡しゃがんでスタミナ回復、をくり返せば、メドキットの節約も可能。



←CPU制御よりも、プレイヤーが操作してこそ真価を発揮する。

ホーク ステルスとブレードを活用

専用武器のブレードは、ステルス時に併用してもスタミナのロスが少ない。プレイヤー操作時は、姿を消して接近➡ブレードで斬る➡スタミナが切れるまえに退散、というパターンを使い、体力の少なさをカバーしよう。CPU制御のときは、遠距離で"スタンド"させて援護に集中。



←並の敵なら一撃。ボスに対しても大きなダメージを与えられる。

フリント 2段階スコープと特殊能力による狙撃

遠距離の敵に対しては、"L Shot-50"などの狙撃用ライフルによる2段階スコープが有効。より正確に頭部を狙えるからだ。近距離や中距離での戦闘になった場合には、"アドバンスド ターゲット"の出番。移動して敵の弾をかわしつつ、照準を自動的に合わせる能力で索敵&攻撃を。



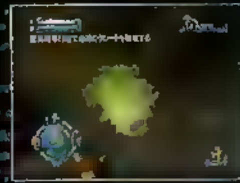
←プレイヤー操作時、CPU制御時とも、敵との距離を保ちたい

新たなる敵シュライク族が出現するMISSION 16まで攻略!!

後半のミッションに登場する敵は総じて攻撃力が高く、油断して囲まれると大ダメージを受けてしまう。常時、ゆっくり慎重に前進していくことを心がけよう。レーダーに敵を捕らえたら、自分から敵のもとには向かわず、仲間に指示を出して陣形を整えてから迎撃すること。とくにMISSION 15で登場するシュライク族は、かなりの数で待ち受けている。くれぐれも無鉄砲な突撃は避けること。



←群れを成して、多彩な武器を手に攻撃してくるシュライク族戦士。



←岩陰や丘の上から攻撃してくることが多いシュライクハウンド。

打倒シャドゥーン　MISSION 12　オシリス

メインタスク	サブタスク
シャドゥーンを倒す	―

序盤のミッションから戦い合ってきたシアー族。その首領であるシャドゥーンとの決着をつけるミッションだ。道中2ヵ所に、"虐げられた魂の壁"と呼ばれる障害物があるが、これは壁本体の、黄色く光るジェネレーターを破壊することで突破できる。また、このステージには敵が出現する小さな塔もたくさん建っている。丘の上やマグマを挟んだ対岸など、見逃さず優先的に破壊していこう。アイテム転送地点などで、補給を受けておくことも忘れずに。

[illegible]か撃ち[illegible]す[illegible]

チャプター2の開始後、シアー族が多数待ち受ける丘を登っていく場面がある。敵が姿を現したらその場にとどまり、フリントの特殊能力などを使って遠距離から戦おう。



←あまり前に出すぎると、ファイアハウンドまで現れてしまう。

ジェネレーターを破壊

チャプター3でレーダーに円状に映る黄マークは、空中にあるシールドジェネレーターだ。全部破壊を！

対シャドゥーン

シャドゥーンはノーマルなサイキック弾のほかに、火炎旋風を起こしたり、自分の周囲に爆風を起こす攻撃を仕掛けてくる。一定距離を保ちつつ、絶えず移動しながら戦うべし。



←体力の低いキャラは、爆風を受けると一瞬でやられてしまう。

DNA

シャドゥーンとの2連戦。その1戦目、建物内でシャドゥーンを倒すとDNAを落とす。回収してから逃亡するシャドゥーンを追うのだ。



←倒した敵が落とすので、取り逃しはないハズ。



シャドゥーン

武器はシアー族特有のサイキック攻撃のみで、持ち替えは不可。特殊能力は、ランダムで瞬間移動できる"フェーズ"。

奈落　MISSION 13　シンジ

メインタスク	サブタスク
衛星を接してデータをアップリンクする	―

制御不能になった通信衛星を復帰させ、データを送信するミッション。余計[illegible]を[illegible]けないよう、[illegible]い地面には近づかないこと。ホークがデータを送信するか、敵を全滅させればミッション完了となる。

ファイ[illegible]ハウン[illegible]の[illegible]れ

ステージ一面に広がるマグマからはファイアハウンドが大量に現れる。体力が低いという弱点を突き、1体ずつ確実にしとめていこう。



←フリントの特殊能力を使えば、ほとんど被害を出さずに戦える。

岩陰に隠れる兵士たち

通信衛星を乗っ取ったテロリストも現れるが、彼らは岩陰に隠れているため、狙撃などは通用しない。ホークのステルスを有効活用しよう。



←姿を消してブレードで先制。たいていの敵を一撃で倒せるぞ。

DNA

ミッションの目的地である通信衛星。そこからさらにステージの奥に向かい、マグマぎりぎりのところまで行くと発見できる。転落しないようにゆっくりと回収するのだ。



←危険な場所にある。見逃しやすいDNAのひとつ。



ファイアハウンド

体力は低いものの、それを補って余りあるスピードと攻撃力を誇る。広範囲に攻撃判定がある"ブレスアタック"は強力。

SETI 2049　MISSION 14　カスピアン

メインタスク	サブタスク
タイ マクタビッシュを倒す／通信アンテナをシャットダウンする	ブリーフケースを5つ回収する

占拠された中継基地を奪還する作戦。最初の敵との戦闘がとくに厳しいが、ゲート上方からの被弾を避けるため、ゲートの真下で地上の敵と戦おう。道中は、土塊に隠れながら戦って余計なダメージの回避を。

フリントの特殊能力で先制

ステージ中には、敵が待ち伏せる拠点が数ヵ所ある。高い確率で攻撃を命中させられるフリントの特殊能力で、真っ先に攻撃を仕掛けよう。



←接近戦になるまえに敵の数を減らしておけば、勝利に近づける。

対マクタビッシュ

取り巻きの兵士をさきに倒し、マクタビッシュひとりになったら、ホークのステルスとブレードで攻撃。これが、もっとも安全な倒しかた。



←体力が非常に高い。正面からでは撃ち負けてしまうことが多い。

DNA

マクタビッシュが潜んでいる建物の屋上。その一段下のエリアの、コンテナの陰に置いてある。周辺にいる見張りの兵士たちを全滅させてからゲットするようにしよう。



←コンテナに隠れているが、見逃さないように注意。



タイ マクタビッシュ

フリントとおなじサイボーグである彼は、特殊能力もほぼ同じ。ただし、動きが遅いかわりにテックスよりも高い体力を持つ。

手荒い歓迎　MISSION 15　LB-426

メインタスク
LB-429を調査する

サブタスク
―

頻繁に隕石が落下してくる小惑星調査の任務。惑星はゲートによって複数のエリアに分割されており、さきに進むためのゲートはエリア内の敵を全滅させないと開かない場合が多い。分かれ道や丘の上などの敵を見逃さないように、注意深く索敵しよう。なお、ここではメドキットが大量に手に入る。体力が半分以下になったら、余裕を持って回復しよう。

DNA 全4チャプターから成るミッションのいちばん最後。ゴールの転送ゲート付近にある、洞窟の中で入手できる。洞窟自体は浅いが、岩陰に隠れている。くまなく捜してみよう。


←入り口が緑色に光っている。

シュライク族戦士
スタミナをバリアーに自動変換する能力を持ち、攻撃を受けると、体力の代わりにスタミナが減少。スタミナがゼロのときに攻撃を受けるとダメージになる。



手強いシュライク族
質、量ともにかなり手強いシュライク族。彼らはソニック弾に弱いので、Jax-ICなどの武器で戦おう。


←テックスが両手にソニック系の武器を装備すればラクになる。

飛びまわる爆撃機に注意
地上の敵と同時に注意すべきなのがこれ。上空に爆撃機が現れたら、グレネードの回避に専念すべし。


←ミッション半ば、爆撃機の発射基地を爆破する任務が追加される。

巨大ファンのある部屋
チャプター3など2ヵ所にある巨大ファンのある部屋。天井の3つのノードを破壊すれば先に進める。


←ノードから敵が。暗い部屋ではブルータスの特殊能力が頼みの綱。

対シュライク族首領
首領が待ちかまえている部屋の中に不用意に入るのは厳禁。たくさんの敵から集中砲火を受けてしまうぞ。


←入り口で立ち止まり、ローラー爆弾を3つほど投げれば殲滅できる。

辺境の幽霊たち　MISSION 16　カスピアン

メインタスク
6つの武器クレートをすべて破壊する

サブタスク
エリア内のシュライク族を一掃する/M-517ミサイルをすべて破壊する

任務の内容は、惑星カスピアンを基地化しようとしているシュライク族の排除。ほかのミッションと比べて、ステージ自体は狭いが、敵の密度が非常に高い。任務をスムーズに達成するには、シュライク族の苦手なソニック弾系の武器を装備し、すばやく確実に敵を倒していくことが重要になる。丘の上の隠れた道にいる敵も、一匹残らず排除するのだ。

DNA 敵の増援が現れるまえのゴール地点のエリア。その一角にある建物の中に隠されている。中には敵が潜んでいるが、姿が見えにくい。背後から攻撃を受けないよう慎重に潜入を。


←近づくと扉がいきなり開く。

重装シュライク族
シュライク族戦士の体力やスタミナを強化したキャラ。キャノン系の武器も装備できるようになっているが、反面、移動速度が極端に遅くなっている。



遮蔽物を最大限利用
体力の高いテックスでも、集中砲火を受ければひとたまりもない。必ず岩などを盾にして戦うこと。


←シュライクハウンドの攻撃は爆風が発生。岩では防ぎきれない。

クレートを見逃すな
メインタスクはクレートの破壊。紫の光を放っているが、ゲートの上など目立ちにくい場所にもあるぞ。


←攻撃すれば簡単に破壊できる。爆風に注意して少し離れよう。

グレネードで敵の数を減らせ
敵が物陰に隠れているときは、グレネード。とくにこのステージでは、ソニックグレネードが大活躍する。


←シュライク族に効果絶大。設置と同時に爆発するので扱いやすい。

敵の大群が増援に
すべてのクレート破壊後、ゲート上の転送ゲートに向かうと敵の増援が出現。その場で応戦していこう。


←周辺の敵をゲートから一掃。新たなゴール地点に向かおう。

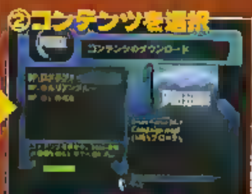
新ミッションや新対戦ステージで楽しもう!

すでにいくつかが配信中! 現時点でダウンロードできるのは、キャンペーンの追加ミッションと、デスマッチ、チームデスマッチ用の追加ステージがひとつずつ。随時、追加されていくようなので、こまめにマイクロソフトのホームページなどをチェックしよう。

①DOWNLOADABLE CONTENTを選択


←最初にメインメニューの「OPTION」を選択。

②コンテンツを選択


←タグを選択後、欲しいコンテンツをゲットだ。

ロックジョー(キャンペーン)
ブルートフォース隊の新たな任務は、地下に捕らえられた連邦軍のメンバーを助け出すこと。しかし、そこで待ち受けているのは……。


←シュライク族の大群。まともに戦えるのか!?

セルリアンブルー(デスマッチ)
デスマッチ用ステージ。起伏に富み、隠れる場所もいたるところにある。転落すると即死の池も。


←油断していると、すぐに命を落としてしまう構成だ。

囚人の嘆き(チームデスマッチ)
チームデスマッチ用ステージ。建造物が建ち並ぶ施設が舞台になる。平地での激しい戦闘が頻発する。


←相手が通りそうなところで待ち伏せすることも有効。

第13回

Xbox 300万台への道

16800円に値下げとなったXboxで、この年末年始ではどれくらい普及していくか？　ここで一気に50万台突破したい！

300万台実現へのマジなアイデア多数あり？

当コーナーがスタートして以来、何人もの読者から「日本国内でXboxが300万台も売れる……なんて、実現不可能だと思う。せめて100万台にしたらどうでしょうか？」なんていうおたよりをいただいている。じつはこの連載を企画した当初は、"Xbox100万台への道"だった。しかし、いろいろ考えたすえに300万台にしたのである。

その昔、某人気RPGがどの機種で発売されるのか注目が集まっていたころ、「さきにハードが300万台売れたほうで出るらしい」なんて話が業界に伝わっていたことがあった。だから、というわけではないが、大作ソフトをリリースできるひとつの目安が300万台なんじゃないかと解釈し、本コーナーは"300万台への道"となったのである。当時といまとではだいぶ事情も異なっているからアレだけど、まあ、夢はデッカク、ね！

さて、前号で「マイクロソフトに300万台実現に向けてマジ提案しよう！」ということで、たくさんのおたよりをいただいている。引き続き募集しているが、今回は代表的な意見をいくつか掲載してみよう。みんなの意見はどうかな？

テレビCMについて

●ソフトと同じジャンルのテレビ番組、雑誌などの中の宣伝が効果的だと思います。ボクも『O・TO・GI』はアニメ番組CMで、『ジョッキーズロード』は競馬雑誌で知ったからです。効果的な方法だと思うので、ぜひ取り入れてください。

（島根県　揚羽蝶）

今冬発売の3大レーシングゲームで、クルマ雑誌で大々的に広告を行っていた。テレビCMはともかく雑誌のほうはかなりまえから積極的に行っているようだぞ！

●「このゲーム欲しいな」と印象づけると売れると思います。たとえば僕がゲームCMを見ていて欲しいと思ったゲームは、ゲーム映像のあるCMです。Xboxの凄さをアピールすれば飛び付くと思います。CMを流すタイミングは、バラエティー番組かアニメ番組あたりに狙いを絞るといいと思います。

（岐阜県　NSNS）

イメージ的な映像ではなく、ちゃんとゲーム画面を見せるものにしてほしい、ってことだね。11月20日から放送している『プロジェクトゴッサムレーシング2』は、ゲーム画面中心のものだ。



↑Xbox公式サイトにあるムービーもCMで使ってほしいが……（画面は合成です）。

ソフトラインナップについて

●『ファイナルファンタジーXII』をXboxで発売する！　かつて『FF VII』のおかげでPSは売れたわけだし、『FF XI』のおかげでPS2のオンラインが普及したから。『FF XII』がXboxで発売されれば、本体の売上倍増間違いなし！

（秋田県　ヒゲ）

いや、ごもっとも。ただ、そのためにはもっとXboxそのものが普及してくれないと……というのもあるし。もちろん、日本市場において大逆転できる方法のひとつは、『FF』や『ドラクエ』を引っ張ってくることだが。

●ドリームキャストのソフトをXboxでも遊べるようにする。これでドリームキャストの資産を生かすことができます。あと、ファミコンソフトを1枚のDVDにまとめて発売する、というのはどうでしょうか。

（新潟県　孝者）

ドリームキャスト互換にするということは、初期段階では検討されていたと聞く。確かに実現できればおもしろいと思うが、だからといってこれで300万台到達するのは難しそう。ドリームキャストそのものが、国内では200万台程度なわけで……。



↑すごくオトクなプラチナボックスは売上好調のようだが……。

そのほか……

●『ブリンクス』を主人公にしたアニメを作ってみてはどうでしょうか？　ブリンクスはかわいいし、小さい子どもも見ると思うんです。これは絶対ウケます！

（大阪府　EX）

『ブリンクス』のアニメかぁ。もしゲームで続編が出るのであれば、そのタイミングで同時期に放送開始、なんていうのがいいかも。

●もはや日本ではXboxの売上を改善するのは非常に困難な状態です。ここは思い切ってXbox2を発表するしかないです。PS2がDVDプレーヤーとして普及したのと同じように、Xbox2をDVDレコーダーとして普及させるのです。すでにソニーがPSXを発表していますから、この予約が始まるまえにXbox2を発表します。そうすれば、PSXを買おうと思ってた人が「Xbox2のほうがいいかも？」と思わせることができるかもしれません。

（？？県　ジュウザ）

詳細なスペックも書いてあり、たしかにこれだけのものが"いますぐ"発売されればすごい。DVDレコーダーでもいいが、実際にXbox2が出るタイミングで、そのときブレイクしそうなAV機器と融合させて売り出す、というのはアリか。でも、そこまでの機能は必要ないかもしれないしなぁ……。

熱いおたより、待ってます！

当コーナーでは、みんなからのおたよりを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとか、どんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ（P.76欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー！

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp



Xboxが300万台に到達するまで、
あと259万90台
（2003年11月16日現在の推定販売台数は40万9910台）



ワーコレの最新情報を全速力でお届け!

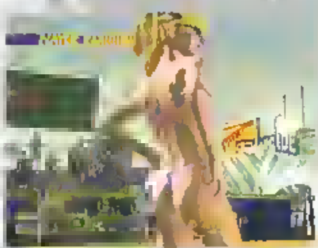
WORLD COLLECTION ワーコレ最前線

ワーコレのことならなんでもおまかせ! お得な情報が盛りだくさんなのだ〜!!

ワーコレただいま増殖中 魅惑のラインナップがずらり

10月23日に第一弾が発売されるや、着実に予定タイトルを増やしているワールドコレクション(以下ワーコレ)。現時点では、7タイトルがラインナップされており、今後も続々増えそうな雰囲気だ。

そんなワーコレだが、気になる第一弾5タイトルの販売本数が判明した。その結果は以下のとおり。『Outlaw Volleyball』や『Outlaw Golf』といった、突き抜けたオバカぶりがファンのあいだで評判を呼んだ両作が人気なのは当然としても、意外だったのは『TAO FENG』の善戦。『モータルコンバット』シリーズのスタッフが手がけたという期待感と、格闘ゲームに対する飢餓感が、売上をここまで押し上げたのかも。いずれにせよ、シンプルローカライズでもおもしろいものは売れるということを証明する結果となった。



⬆5タイトル中もっとも売れた『Outlaw Volleyball』。セクシーさがその要因か?

順位	タイトル	売上本数
1位	Outlaw Volleyball	3653本
2位	TAO FENG: Fist of the Lotus	2986本
3位	Outlaw Golf	2191本
4位	INSIDE PITCH 2003	1062本
5位	NFL FEVER 2004	517本

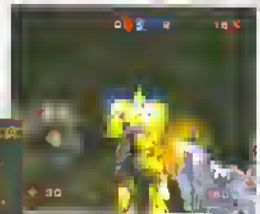
集計期間 10月23日〜11月16日

新タイトルが続々登場!

続々登場するワーコレタイトル。ここでは、新たに発表された2タイトルを紹介しよう。前回紹介した『NBA Inside Drive 2004』も含め、この3タイトルが'04年1月22日に発売される予定だ。

Unreal CHAMPIONSHIP

北米でオンラインの楽しさを知らしめたFPSの傑作が、満を持して登場。6つの惑星を舞台に、未来兵器によるサバイバルトーナメントが行なわれる。仲間のCPUに攻撃や防御などの指示を与えてリーグを勝ち抜き、優勝を目指すのだ!



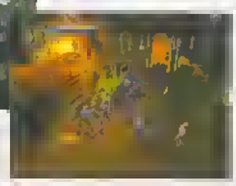


⬅⬆Xbox Liveでは最大16人までの同時プレイが可能だぞ。

HUNTER THE RECKONING

つぎつぎと迫り来るゾンビやモンスターを相手に、40種類以上の武器を駆使して戦うアクションシューティング。敵を倒すと出現するカードを集めれば、ゴーストやヒューマノイドといったキャラに変身して戦うことが可能。





⬆➡ゾンビは続々押し寄せる。倒しても倒してもキリがないが、このわらわら感が快感!?

The Simpsons:Hit&Run

発売日	12月25日発売予定	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	マイクロソフト	価格	4800円(税別)
その他	2人同時		

5人家族の日常生活をコメディータッチで描く、アメリカの人気アニメ"ザ・シンプソンズ"をゲーム化。シンプソン一家がスプリングフィールドで起こった事件を解決すべく、数々のミッションをこなしていくのだ。移動手段として重宝するクルマは40種類以上。街に落ちているお金を集めればコスチュームや新たなクルマを購入できるぞ。





⬅⬆建物や人にぶつけるなど、乱暴な運転を続けると警察に罰金を徴収されるぞ。

依頼を引き受け街中を走り回れ!

街の人々からの依頼を受けることで始まるミッション。依頼は、「コンビニでアイスを買ってきて」や、「娘を迎えに行ってきて」といったほのぼの系が多いみたい。なかにはライバルと競争するミッションもあるぞ。





⬆最初のミッションはおかあさんにおつかいを頼まれ、コンビニへ行くことに……。クルマでいざ出発!

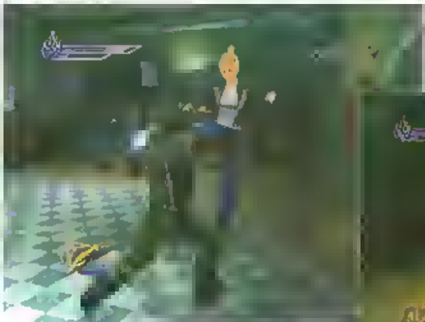
⬇コンビニで店員に話をして、お目当てのアイスクリームをゲット。



Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds

発売日	12月25日発売予定	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	マイクロソフト	価格	4800円(税別)
その他	4人同時		

本作のベースになるのは，バンパイアスレイヤー"バフィ"と悪の化身との戦いを描く，アメリカの同名テレビドラマ。プレイヤーは6人の仲間から選択可能で，選んだキャラによってストーリーが変化する。



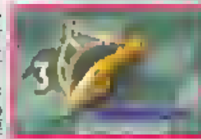
⬆テレビドラマの狭間のエピソードが，ゲームでは綴られることに。



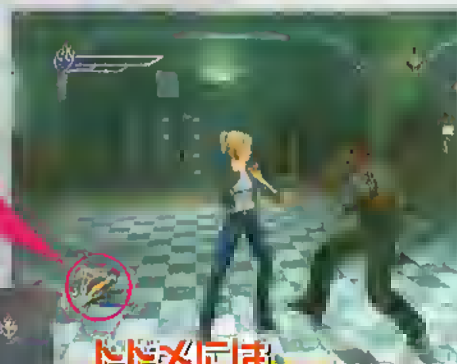
⬇もちろん，格闘よりも魔法を得意とするキャラもいる。エネルギーは消費するが，遠距離から強力な魔法を撃てる！

不死身の敵と壮絶なバトル！

不死身のゾンビを倒す道具は"杭"。攻撃して弱らせたところを，すかさずトドメをさすのだ。杭を利用しないと，ゾンビが滅びることはないぞ。



➡各ステージの要所に落ちている杭。消耗品なので，つねにストックする必要があるぞ。





トドメには杭を使え！

⬅剣やボウガンといった武器でも，ゾンビを倒すことはできる。杭よりも強力だが，出現しないステージもある。

武器も活用すべし！

NEW Wakeboarding Unleashed:Featuring Shaun Murray

発売日	12月25日発売予定	ジャンル	スポーツ(ウェイクボード)
発売元	マイクロソフト	価格	4800円(税別)
その他	2人同時		

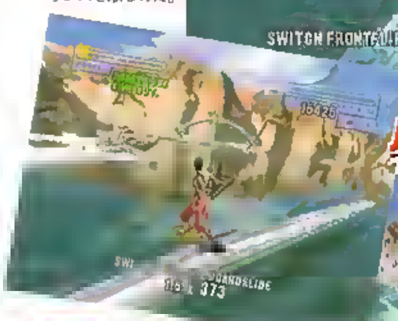
ボートに引っ張られながら，波の上を滑る爽快感が魅力のウェイクボード。本作は，そのウェイクボードの楽しさを余すところなく再現したスポーツゲームだ。ショーン・マリーをはじめとする多数のプロウェイクボーダーを操り，波やジャンプ台を使って華麗なトリックを決めろ。

波と戯れろ！

➡波を最大限に活用すれば，かなり高い位置まで飛べる。華麗に宙を舞い，得点を稼ごう。



⬇レールの上に飛び乗ることも。スティックを使いバランスを取るのだ。



バランスを取れ！



⬆うねるような波しぶきは，まさに圧巻のひと言。Xboxだからこそ再現可能な透明感だ！

ココに注目！ ボートを操縦できる！

2人同時プレイでは，ひとりがボートを操縦することになる。息を合わせてクールなトリックをキメよう！

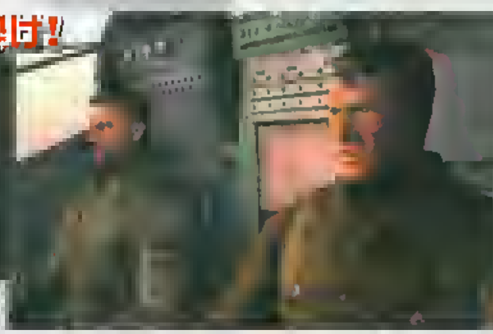
NEW Return to Castle Wolfenstein:Tides of War

発売日	12月25日発売予定	ジャンル	アクション
発売元	マイクロソフト	価格	4800円(税別)
その他	2人同時　Xbox Live　HDTV		

OSA(秘密捜査局)の一員となってナチスの陰謀を阻止せよ！　敵陣深くに入り込み，マシンガンや手榴弾などの武器で，ナチスの兵士や遺伝子実験によって生み出されたモンスターと戦うのだ。敵の通信施設を破壊したり，極秘任務奪取などの目的をこなし，ミッションを遂行せよ。

ナチスの陰謀を砕け！





⬆➡エジプトの砂漠やドイツの森林，氷に覆われたノルウェーなどが舞台となる。

➡ナチスの生み出したミイラが突然袋から出現し，プレイヤーを襲う。

戦場になぜモンスターが!?





⬆武器や弾丸は，倒した兵士から奪っていく。無駄撃ちは禁物だぞ。

ココに注目！ 異なる役割で実戦さながらの戦いが！

Xbox Liveでは最大8対8のチーム戦が楽しめる。プレイヤーは，中尉や衛生兵，エンジニアといった役割の異なるキャラを選択することで，実戦さながらの臨場感を味わえる。仲間とのチームワークで，戦場で生き延びろ！



待望のMS公式『HALO』大会再び!! ここでは、カリスマプレイヤー直伝のスペシャルテクニックを特別に公開。すべての攻略をアタマに入れ、上位入賞を狙え!!

HALO 対戦指南 RETURNS!



MS Xbox事業本部 制作統括部
永井 ジョナ 勝
もはや説明の必要もない『HALO』マスター。最近は名声が高じ過ぎて"冥神"と呼ばれているとか(笑)。

MS Xbox事業本部 制作本部
山口 通広
ジョナに続く『HALO』マスター第二の男。Xbox突撃隊のゲストとしてもXboxの魅力伝道に努める。

実戦経験に基づく高度な戦術を理解せよ!!

本記事は、『HALO』カリスマプレイヤーであるふたりに大会と同じルールとマップでプレイしてもらい、その取材をもとに構成している。豊富な対戦経験を誇る彼らだけに、その攻略ポイントは、的確かつ実戦向きのものばかり。しっかり読み込んで、ほかのプレイヤーに差をつけよう。

地区予選日程

大阪	11月29日(土) ビックカメラなんば店	札幌	12月13日(土) ビックカメラ札幌店
名古屋	11月29日(土) エイデン本店	埼玉	12月13日(土) ソフマップGIGASTORE大宮店
福岡	11月30日(日) ビックカメラ天神新館	東京	12月14日(日) アソビットシティ
大阪	12月7日(日) ディスクピア日本橋店		

◆全国決勝大会は12月下旬に東京にて開催予定!!

個人戦 SINGLE BATTLE

大会ルール
STAGE——Hang Em High
GAME TYPE——Slayer 15 Kill(予定)
PLAYER——最大16人(Xbox4台接続)

個人戦のルールは、最大16人参加のスレイヤー。上位のプレイヤーが勝ち抜けとなる。大乱戦必至のバトルロイヤルを、いかに制するか。全神経を集中して、名人の教えを聞け!!

POINT 1 乱戦では逃げずに目の前の敵を倒す

多人数がひしめき合う状況だけに、乱戦となることは間違いない。まず重要なのが、つねに動き回るということ。いちばん近い敵に的を絞り、人だかりにはグレネードを投げ込む。これだけでカウントを伸ばせるはず。メインに据える武器は、標準装備ハンドガン。照準のつけやすさを活かし、できる限りヘッドショットを狙うべし。ほかの武器は、取りにいったところを狙われるリスクがあるので、余裕があれば取る程度でかまわない。気構えとしては、とにかく"逃げない"こと。自分が死ななくても、相手は着実にキルカウントをかせいでいく。自分がやられそうになったら、"いたちの最後っ屁"でグレネードを投げて敵を巻き込め!!



⬆敵にスキを見せないように動き回る。目の前の敵を着実に倒していくことが、乱戦を制す基本であることを忘れずに。

POINT 2 得意のパターンを作る

敵を確実に仕留めるための得意な攻撃パターンを、あらかじめ作っておくことも重要。取材中には——
- 遮蔽物をはさんで対峙した場合、グレネードを投げ込んで敵をあぶり出し、姿を見せたところを狙う。
- 相手をあえて狙りに来させ、背後に回りこむ。
- 集中砲火を受けにくいよう、壁沿いに位置取る。
- ☆の位置から地上の敵群にグレネードを投げ込む。

といったテクニックが見られた。絶えずレーダーに注視しつつ、敵の動向を把握できれば、より有効だ。



⬅自分だけの必殺技を必ず身に着けておく。実戦で役立つのに加え、精神的なゆとりが持てるのが大きい。

武器一覧

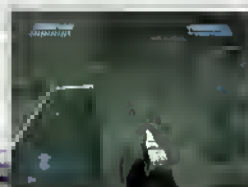
1. グレネード×4
2. プラズマライフル
3. プラズマグレネード×4
4. ハンドガン
5. グレネード×4
6. グレネード×4
7. ニードラー
8. ニードラー
9. ニードラー
10. ショットガン
11. プラズマグレネード×4
12. ショットガン
13. ロケットランチャー
14. プラズマライフル
15. ショットガン
16. グレネード×4
17. アサルトライフル
18. アサルトライフル
19. ハンドガン
20. ショットガン
21. スナイパーライフル
22. アサルトライフル



アイテムの文字色は優先度
赤=できるだけ取りたい 黄=余裕があればゲット 青=無視してかまわない

POINT 3 つねに冷静に状況判断

ジョナいわく「『HALO』は熱くなったら負け」。対戦でもっとも重要なのが、的確な状況判断だ。つねに"自分の位置と周囲の状況"を理解し、つぎに何をすべきかを判断できれば、ゲーム開始(復活)時から敵より優位に立てるはず。これは一例だが、ほかのプレイヤーに攻撃をかけているプレイヤーを倒し、その後に弱ったもとのターゲットを倒す……。冷静な判断があればこそ、状況を有利に運ぶことができるのだ。たとえ敵に殺されてしまっても、キルカウントを表示し、上位のプレイヤーを集中的に狙うくらいの冷静さをキープしたい。また、分割画面の場合、相手の画面から情報を得るぐらいの冷徹さで挑戦しよう。



⬅逐一状況判断をしてどう動けば有利になるかを考える。それを即座に行動に移せれば、結果はついてくるはず。

団体戦 TEAM BATTLE

大会ルール
STAGE ―――― Battle Creek
GAME TYPE ―― Oddball(2分)
PLAYER ―――― 1チーム3名

団体戦のルールは、ひとつのボールを2チームが奪いあう"オッドボール"。狭いマップでの対戦だけに、チームメイトどうしの連携の良し悪しが勝敗を左右することになる。

POINT 1 キープ役とカバー役を決めておき3人一組で行動せよ

まずは、どちらかの陣地の建物の前に出現するボールを取りにいく。ボールをキープできた場合、3人ひと組での行動を基本とする。ボールをキープして逃げ回る役と、それを周囲でカバーする役とで、あらかじめ役割分担を決めておくといいだろう。ただし、グレネードで一掃されるのを避けるため、かたまり過ぎないように。ボールを持ったあとでの戦術としてオーソドックスなのが、建物内部に立てこもり、キーパーの周囲で残りふたりが防御を固めるスタイル。カバー役は、手近で入手できるアサルト(プラズマ)ライフルやグレネードで武装したい。相手の位置が特定できているなら、あえてロケットランチャーを取りにいくのもアリ。とにかく、コンビネーションが重要なので、互いに声をかけながら戦おう。



↑ボールを持ったプレイヤーを残りふたりがサポート。基本はこのスタイルだ。

POINT 2 相手の裏をかく戦術

相手の裏をかくフェイク作戦を用いるのも、ボールキープ役の有効な手段。たとえば、チーム3人が建物の裏側で待機。敵チームが攻め込んできたら、ボールキーパーはワープして反対側の陣地に避難。これならダメージを受けても、目の前にあるレッドオーブやライフパックですぐ回復できる。また、ボールキーパーだけが建物の上に登り、カバー役のふたりは建物の中をウロウロする。すると、敵はキーパーが建物の中にいると勘違いし、敵に余計な時間を使わせることが可能。キーパー役の緊急回避として、目の前の相手にわざとボールをトスしてから倒す荒業も覚えておこう。





←敵の裏をかく戦術をいくつか用意しておく。相手が術中にハマれば、より多くの時間ボールをキープできる。

POINT 3 ボールを奪われた場合は

敵チームにボールを奪われた場合、1秒でも早くボールを奪還する必要がある。マーカーを頼りに、ボールキーパーの位置を探し出し、すみやかに倒そう。ただし、前述したようにワープゾーンを使われる場合もある。その場合は、ふたりが敵ボールキーパーを追いかけ、ひとりが待ち伏せしておく作戦が有効だ。建物内に立てこもられてしまった場合、多少の時間ロスは承知で、グレネードやロケットランチャーなどのできるだけ強力な武器を持って攻め込むのが望ましい。相手が取りそうな行動パターンを想定して、ボールの奪還方法の練習をつんでおければベターだ。



←カバー役のふたりが敵キーパーを追いたて、待ち伏せ役のひとりが冷静に仕止める。これでボールを奪還だ。

特別対談 まだまだ楽しい『HALO』の魅力をカリスマ・プレイヤーズが語る!!

――いま、あらためて「HALO」の魅力ってなんでしょう?

ジョナ 日本でのFPSの認知度を高めたのが『HALO』だと思っているんですよ。やっぱり、操作性やルールが家庭用機向けに丁寧に設定されているのが、評価されたのかと。

山口 うまい人はとことんうまいし、ちょっとやらないだけですぐ腕が鈍る。やりこみ性が非常に高いです。

――いまだに対戦は飽きませんよね。

ジョナ CPU戦と違って、頭を使いますからね。それに、プレイヤーごとの性格も出る(笑)。先日もグレネードの使いかたがうまい人がいて……。

山口 背後から追いかけてくる敵に、正面の壁にグレネードを反射させて後ろで爆発させたりね(笑)。

――おお―!!

ジョナ ゲーム自体が、いろんな遊びかたができる幅を持ってるんですよ。

山口 オッドボールの16人プレイで、ボールを15個放り込んだり、ロケランオンリーマッチだったり(笑)。

――大会参加者にメッセージを。

ジョナ 大会とはいえ、Xboxのキャッチコピーのとおりで、みんなで集まって遊ぶおもしろさがあると思うんです。がんばって賞品を狙いつつも、みんながどれだけ『HALO』を楽しんでいるかを感じてほしいです。

山口 正直、ふだん16人対戦を楽しめない環境の人も多いと思います。そういう対戦初級者も、ぜひ参加してほしいですね。上級者のプレイを見ているだけで参考になりますから。



↑まだまだ冷めない『HALO』の多人数対戦熱。Xbox突撃隊in大阪のひとコマより。

やっぱ"it's good to play together"だよね(笑)



イラスト/香洲陸色　JIRO KASIMA
http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

海外ゲームマニアクス Vol.14

本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!

ハードコアなプロレスゲーム『Backyard Wrestling』をはじめ、おなじみカオス館土屋店長のコラムなど、魅力満載でお届け!! プレゼント企画も見逃すな!

ここまでやるか!? 男たちのハードコアな戦いを体感!



バックヤード レスリング Backyard Wrestling

開発元：PARADOX　http://www.pdt.com/
販売元：Eidos Interactive　http://www.eidosinteractive.com/



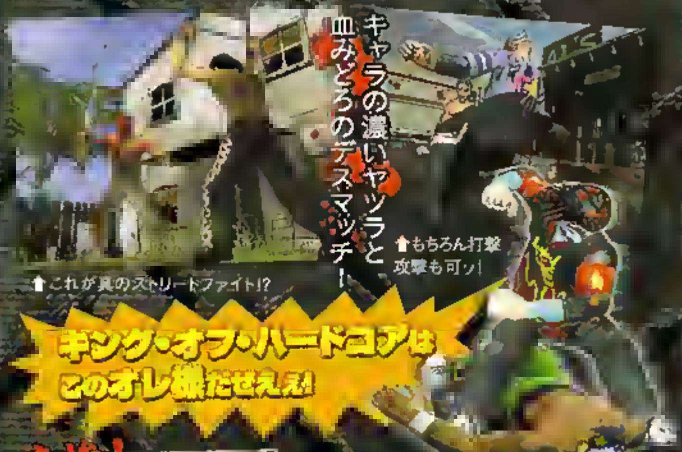
⬆日本のプロレス団体にたとえれば、デスマッチ路線の大日本プロレスがいちばん近い

何でもアリの過激プロレスの世界を再現!

北米のプロレスファンから熱狂的な支持を集める、"裏庭レスリング"を扱ったゲーム。民家やガソリンスタンドといった日常的な場所をステージに、実在する20名ものレスラーたちが過激な死闘をくり広げる! ダメージを受けると実際に切り傷や出血を負うといった、闘いの生々しいリアリティーを体感することができるぞ!

Check Point 落ちているものなら何でも凶器に!

野球のバットやバスケットボールといった一般家庭の庭先にあるものから、道路標識などの公共物まで、手当たり次第凶器にできるのも魅力のひとつだ。



⬆これが真のストリートファイト!?

⬆もちろん打撃攻撃も可ッ!



⬅修理中のクルマのドアをひっぺがして凶器にする、といったこともできるのだ!



➡巨大なテーブルをぶん投げて、相手に手痛い一撃をおみまいしてやれっ!



マジでやってます!

社会問題にもなったバックヤードレスリング



バックヤードレスリングとは、プロレス好きな少年たちが集まって、庭先で楽しむ"プロレスごっこ"のこと。ごっこ遊びとはいえ、マットのない地面の上で技をかけたり、流血必至の凶器攻撃があったりと、その内容はきわめて過激で社会問題になったほどだ。実際の試合の模様は本作にも収録されているぞ。

投稿募集! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集! とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント! 129ページのあて先までどしどし投稿してくれー(係名は「海外ゲーム」係)

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外版Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく!



メッセサンオーカオス館土屋店長オススメ!

いま、この洋ゲーが熱い!

いま、おもしろい洋ゲーを、その道の匠に突撃取材! というわけで、洋ゲーといえばココ、メッセサンオーカオス館の土屋店長に聞いてみた!
「オススメは『トゥルークライム』ですね。犯罪都市LAにはびこる悪を一掃するため活躍する中国系刑事'NICK KANG'の活躍を描く痛快ポリスアクションです。プレイヤーはE・O・Dと呼ばれる特殊警察の一員になり、ロスの悪事をつぎつぎと解決してゆきます。ゲームスタイルは「GTA3」タイプで、ポリゴンで作られた町中を自由に動き回りミッションを遂行します。このゲームの特色はLAの町並を忠実に再現していること。悪党とのカンフーアクション、激しい銃撃戦にカーチェイス、まさにアクション映画的ノリでストーリーが展開します。ゲーム中、一般市民に発砲したりクルマで撥ねたりすると'BAD COP'になっちゃうので要注意!(でもそれがおもしろかったり)悪党の黒幕が北○鮮の軍人ってところがタイムリーでよいかと……」



トゥルークライム:ストリート オブ LA
リージョンフリー、国内版Xboxで動作可能

メッセサンオーカオス館 店舗情報
●所在地：東京都千代田区外神田3-14-8新広末ビル2F
●営業時間：月曜~水曜10:30~20:00、木・土曜10:00~20:00、金曜10:00~20:30、日曜・祝日10:00~19:30
●http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ!

●ワールドコレクションは最低限のローカライズということで、スポーツ系のタイトルが多くなるのは必然的。しかし、バリバリのアクションやFPSもプレイしたい! 「トゥルークライム」とか! 辞書片手にプレイする自信はあるぞ!
(福岡県/走る椙楠)
——「トゥルークライム」は国内版のXboxでも動作可能! 英語力もグングン上がる!?

●「INDIANA JONES」ワーコレで希望。映画も上映され、DVDにもなったから、ゲームも発売されないとアンバランス。英語でも雰囲気でなんとなくわかると思う……たぶん。そもそも日本語だってよくわかってないし(?)
(東京都/なんだかなー)
——雰囲気は映画で理解できるから、人気映画のゲームは、どんどんプレイしたいね。



Xboxリュックを1名様にプレゼント!

メッセサンオーカオス館様のご厚意により、Xboxのロゴがクールに光る、特製リュックを1名の方にプレゼントするぞ。Xboxグッズに目のない方は、下記のあて先までどしどしご応募を!

あて先　〒154-8528　㈱エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「海外GM　Xboxリュックプレゼント係」まで　※締切:12月15日(必着)



アウトラン2

■発売元：セガ（開発元：SEGA·AM2）
■ジャンル：ドライブゲーム
■稼動時期：12月上旬稼動予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

今回は2回目の登場となる、『アウトラン2』を紹介。実際にプレイして感じた、生の情報をお届けする。ドリフトの爽快感は予想以上だったぞ。

ドリフトを駆使して走り抜けろ！滑る車体をコントロールするのが気持ちイイ！



『アウトラン2』は、伝説の名作『アウトラン』のさまざまな魅力を受け継ぎ、進化している。たとえば、ドリフト走行によるコーナーリングだ。本作では、ブレーキによる簡単な操作でドリフトを意図的に起こすことができる。きついカーブでもドリフトすればたいてい曲がれるので、コーナーではドリフトを多用していこう。流れる車体をスムーズにコントロールしてラインに乗せていく走行感覚には、独特の爽快感がある。

曲を選べるところも『アウトラン』シリーズならではだ。"MAGICAL SOUND SHOWER"など『アウトラン』で選べた3曲に加え、ボーカルの新曲も追加。さらに3つのシングルプレイモードに4台通信対戦が可能と、新要素が充実しているぞ。



ブレーキドリフト！必須テクニックに

⬅アクセルを踏んで走行中に、一瞬ブレーキを踏んですぐにアクセルを踏みなおすとドリフトが可能になる。きついカーブだと感じたらすぐにドリフトしよう。

8車種のフェラーリから選べ！



3つのシングルプレイモードを紹介

全コース走破を目指せ！ アウトランモード

アウトランモードは，ドライブ感覚で各コースを走り抜けるモードだ。特別なルールはなく，ドリフトを使って制限時間内にコースをクリアーしていく。コース別にエンディングが異なるぞ。



➡ピラミッドのすぐ脇を走る砂漠コース。



⬅雪山ステージもあるが，滑らないので安心。

限界へのチャレンジ！ タイムアタックモード

このモードは，最速タイムを限界まで追及するモードだ。スタートまえに走るルートを選んで設定。プレイヤー以外のクルマのないコースをぎりぎりまで攻め込んでいく。画面左上には，過去のベストタイムと自分のタイム，そのタイム差が表示されている。パスワードを使えば，インターネットランキングに参加も可能。



⬆走り込んでタイムを短縮しよう。与えられるタイムはほかのモードより少ない。

ハートアタックモード

助手席に乗る美女の要望に応え，ハートを獲得していくモード。"クルマを抜いて"，"ドリフトして"などのリクエストがある。多くのハートを獲得すると高い評価が得られ，さらに難しいリクエストが出現。エンディングも変化するので挑戦してみよう。

ハートを集めろ！



⬆美女からクルマを抜いてほしいというリクエスト。抜けばハート獲得。



⬆決められた区間内でハートを獲得。その数によってランクが決定される。

スペシャルリクエストも！



⬆高いランクを続けるなど，一定の条件で特別なリクエストが出現。



⬆赤い路面から外れずに走ろう。このほかにもいろいろな種類がある。

Xbox公式サイトXbox.com通信

Vol.23

http://xbox.com/jp/

年末年始のゲーム選びにも!!

ゲーム一覧では全Xboxタイトルの情報がわかりやすく掲載されているほか、XboxTVではムービーはもちろん、最新CMやインタビューなども動画で見ることができる。年末年始の購入を迷ってる人は役立ててよう。ほかにもWebからしか応募できないプレゼントキャンペーンやゲーム大会の詳しい情報もアップされているので要チェックだ。



↑トップ画面には情報がいっぱい。トップ以外のメインカテゴリにもXbox関連の情報が満載なので、隅々までチェック。

テクモが2タイトルのムービーをアップ

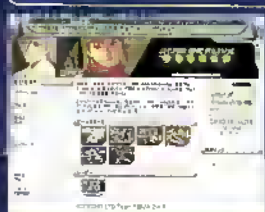
2004年早々にも発売が予定される『NINJA GAIDEN』と『DEAD OR ALIVE Online』のゲームショウなどで公開された最新映像がアップされたのだ。見逃した人、もう一度観たいという人はぜひ!

NINJA GAIDEN



←壁走りや巨大な敵が登場するムービーは必見!

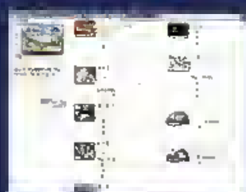
DEAD OR ALIVE Online



←Xboxオリジナル衣装は、かなりセクシーだ。

『魔牙霊』のスクリーンセーバー配信

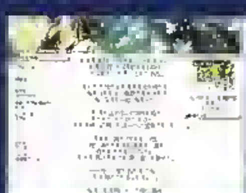
日本のマイクロソフトゲームスタジオが制作した『魔牙霊』のスクリーンセーバーの配信がスタート。かっこいいデキだぞ。そのほか、壁紙も5タイプ用意。スーパーカーファンには『プロジェクトゴッサムレーシング2』スクリーンセーバーと壁紙がおすすめ!



←NEWのマークがあるのがスクリーンセーバー。

発売間近の『O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~』

12月25日発売予定の『O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~』。海外ゲーム雑誌のアワードで2部門を受賞した前作『O・TO・GI~御伽~』の海外版『O・TO・GI:Myth of Demons』が期間限定で同梱されちゃうこの作品の情報もサイトからチェックしてみよう。大注目だ。



←爽快感満点アクションの情報をゲットせよ。

WebMasterからのメッセージ



オフィシャルファンサイトである『HONEY Xbox』で、Xbox北米発売2周年を記念したバースデーケーキを発見! こんなにXboxと『HALO』を愛してくれるユーザーがいることにWebチーム一同感謝・感激・感涙でした。

Xbox突撃隊ってなんだ? ▶▶▶

公式サイトで、各地でのイベントのレポート報告をしている突撃隊! じつは、Xboxを応援しようとマイクロソフトの有志が発起人となり、ファンサイトのオーナーやXboxを応援したいというユーザーとともに活動を開始したのだ。ふだんXboxで遊ぶ機会のない人たちに、Xboxのおもしろさを体験する場を提供し、その輪を広げるプロジェクト。



↑このページからプロジェクトが公に。その活動を右ページで報告するぞ!

ワールドコレクション続々発表

海外の良質なXboxのゲームタイトルをより早く提供するため、内容は英語のまま、取扱説明書を日本語化したシリーズ。10月の5タイトルに始まり、12月に4タイトル、来年1月には3タイトルと続々登場するのだ。



↑ここでは、発売情報やどんなタイトルなのか詳細もチェックできるのだ。



↑ファンサイトオーナーによるスペシャルレビューを実施しているぞ!

ファンサイトをチェックしてみよう

さまざまなイベントやタイトルのレビューをしてもらったりと、いろいろな形で協力しているXboxファンサイト。各ファンサイトでは、Xboxの情報を公式サイトとは違った視点や情報網でお届けしているのだ。特徴のあるファンサイトのページを覗いてみよう。

LIVEげ~ま~ずX	http://nao370.hp.infoseek.co.jp/
PSSSX	http://www5e.biglobe.ne.jp/~eve/
Xbox Live Team ASE	http://www11.plala.or.jp/ASE/indext.html
クラシックで逝こう!	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/index.html
X.Detector	http://www.kurozukin.jp/detector/
BOX CHANNEL	http://urawe.cool.ne.jp/boxchennel/index.html
X oversight	http://asagi.sakura.ne.jp/~raizou/
鉄子の部屋	http://members.tripod.co.jp/vtpt/
Project XBOX	http://proxbox.s25.xrea.com/
XBOXmk2	http://xboxmk2.moo.jp/
ゲーマータグ.jp	http://gamertag.jp/
XBOX Live Team AHG	http://www.geocities.jp/heyeto_19xx/
HONEY Xbox	http://dox.pussycat.jp/Xbox/index.html
TFLOで行こう!	http://live-gamer.ddo.jp/~tflo/
Xbox Liveの広場	http://p2422.nsk.ne.jp/~mariassr/xbox_live_top.html
えっくすぼっくすくろ	http://www5d.biglobe.ne.jp/~oneup/
box-X-box	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=boxxbox
UNDER XBOX	http://under-xbox.chobi.net/
XNEWS	http://www9.plala.or.jp/xnews/
Xboxミニ倶楽部・IDISC	http://www.xboxminiclub.jp/
Suitable Online	http://noku.cube-web.net/index.php
For Xbox Gamer	http://live-gamer.ddo.jp/for_xbox/modules/news/
Xbox World	http://www6.ocn.ne.jp/%7Exbox/
みんなで! Xbox	http://homepage1.nifty.com/davidaon/

Xbox突撃隊を追え!!

公式サイトのコミュニティページに10月から突然出現した"Xbox突撃隊プロジェクト"。その気になる内容とは……? 今回はこのプロジェクトの活動を追ってみた!!

日ごろXboxで遊んでいる多くのファンからマイクロソフトに寄せられた、「友だちを大勢集めて、いっしょにゲームをしたい」、「Xboxは実際にプレイしてこそ、そのよさがわかる」、「首都圏にイベントが集中して参加できない」というような要望。それを実現させるための支援を行うプロジェクトが発足。

ゲーム本来が持つ楽しみの追及と、遊びによる人の輪(コミュニティ)を広げていくために、「Xboxを応援しよう」と言う皆さんのお手伝いをするのが"Xbox突撃隊"なのだ。



←神奈川大学でのイベント告知もこのように行われていたのだ。気づいたかな?



←下記で紹介したイベントの様子も詳しく紹介しているので、チェックしてね。

Vol.1 『Xbox突撃隊プロジェクト始動!』

じつは12月号で"ファンサイトXNEWSさん主催で開催"と紹介したイベントが、このプロジェクトの第1回だったのだ。発起人はXbox Championship常連の穂苅健一さんとXNEWS管理人さん。この2名の呼びかけにより全国から60人近いユーザーが集結し、『HALO』16人対戦などで盛り上がった。



←前号の編集長日記にキーワードが隠されていた?



←相沢編集長も『HALO』16人対戦に参加していた。

Vol.2 『関西突撃第一弾!「Xboxで遊ぼう」』

突撃隊in大阪は、10月25日、大阪市大正区の公民館にて開催。関西きってのゲーマー家族としてさまざまな活動を行っているgontafamilyの皆さん、ファンサイト"X oversight"のオーナーである雷蔵さんなどの尽力のもと、30~40人ほどのゲーマーが集結。さわやかな秋晴れの空の下、朝から会議室を閉め切ってひたすらXboxゲームに興じるという、ステキな催しとなった(笑)。会場では発売中の全Xboxソフトを自由にプレイできたが、一番人気はやはり『HALO』。16人対戦という貴重な機会を得て、あらためてファンになった人も多かったようだ。



←友だちの家のような、リラックスした雰囲気。



↑プロジェクターの大画面で『ソウルキャリバーII』&『HALO』のトーナメント戦を開催。



➡名人参戦。相手が誰だろうと容赦はナシ!

Vol.3 トツゲキ!「神大フェスタ ~Xbox Party~」

11月2日~3日の2日間、神奈川大学の学園祭"神大フェスタ"で開催。Xbox Championship Vol.1全国優勝、Vol.2で全国3位という実績を持つ、Xboxを愛する穂苅正浩さんが"Xbox Party"というみんなでXboxを楽しむコーナーを出展!! 穂苅さんの「もっと多くの人にXboxのよさを伝えたい」という趣旨により、大学の友だちといつものゲーム仲間が協力し合って、開催することに。会場に遊びに来た皆さんに、Xboxの楽しさを伝えるイベントとなった。教室にモニターやXbox本体など11台を設置して、『HALO』の16人対戦ゲーム大会や各タイトルを自由に体験。大いに盛り上がっていたぞ。突撃隊メンバーのほかに、本誌ではおなじみの泉水氏や、Xbox事業本部リテール営業本部本部長であり神奈川大学のOBでもある五十嵐氏も参加。

初のオープンイベント



←神奈川大学2日目はあいにくの雨だった。



➡⬇呼び込みも行うなど、泉水さんも応援に。会場は大盛況。



ファンサイトオーナーがバックアップを

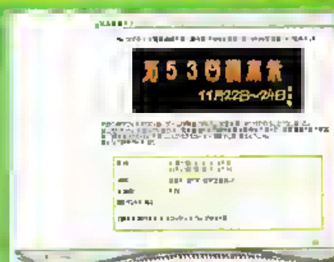
ここまでご紹介した3回のイベントは、Xbox Championship常連のメンバーとXboxオフィシャルファンサイトオーナーなどによって運営され、それをマイクロソフトの有志がバックアップする形で開催されている。サイトを要チェック。



←福岡ではオフ会としてネットカフェで開催された!

今後の突撃隊プロジェクトに参加してみよう!

「ボクも、(ワタシも)Xboxを応援するイベントを開催したい」、「どうしたら開催できるの?」なんて思ったXboxファンは、まず公式サイトXbox.comやXboxオフィシャルファンサイトなどで紹介されているイベントに参加してみよう。今後も全国各地での開催を計画中だ。会場では、突撃隊プロジェクトメンバーが親切に教えてくれるはずだ。400万台への道(水増し)は、このような地道な活動が大きく花開けば必ず実現する!



これで、Xboxファンが団結しステップアップ!?

もちろんファミ通Xboxも応援します!

ファミ通Xboxも突撃隊プロジェクトを応援していきます。なんと現在オリジナルTシャツを制作中なのだ。このTシャツを『HALO』16人対戦大会優勝者などにプレゼントしちゃう予定です。お近くで開催されるときは、来てね!



←こんなデザインのTシャツを制作中。かっこいいでしょ。Xbox関連のイベントなどでプレゼントしちゃいます。

※都合によりデザインが変更される場合があります。



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



今月はスペシャル企画として、ワタシとの相性・Sランクを目指すための特別攻略をしちゃいマス。

麻生研究所～プロジェクト：N.U.D.E.@の可能性～

SPECIAL
N.U.D.E.@
Sランクへの道

「N.U.D.E.@」をまだ楽しんでいますか？ 行き詰まっている人のために今月は、Sランク獲得方法を伝授！

全会話を聞くために！

今月は、会話などをするために絶対に必要な単語を一挙公開しよう。この単語をもとにして、すべての会話を引き出すのだ。単語によっては、10以上の返事や会話につながることがあるので、1度の認識だけでなく何度も発話して会話へと繋いでいこう。雑誌の倫理規定上掲載できなかった単語は、自分のボキャブラリーの中から捜してみよう。もちろん発話だけでなく、Phase6までに教えなければいけないことは、クリアーしておかないとSランクは獲得できないぞ。音に対する会話もあるので、聞こえてくる音も聞き逃すな！

「PASS」発話単語一覧

Phase3～6

疲れた	おやすみ	お正月	笑って	ろりーた	ぴんぐー
退屈	ばいばい	大晦日	運動	じゅみ	ばーびー
腹減った	恋人	忘年会	上司	だんせいけいけん	ぱらっぱらっぱー
寂しい	失敗	眠れない	死にたい	しょじょ	とっとこはむたろう
憎い	時間	じゃんけん	こだわり	せいべつ	りかちゃん
何歳	迷っている	給料日	やさしい	しんちょう	くれよんしんちゃん
性別	苦しい	くだらない	毒舌	たいじゅう	きかんしゃとーます
身長	自己嫌悪	残業	大好き	すりーさいず	ぴかちゅう
体重	ムカツク	棒読み	愛している	ぽすと	きょろちゃん
寿命	あっちいけ	花粉症	殺す	なにかっぷ	てでいべあ
忙しい	PASSの名前	しもわた	愛情	せいざ	たればんだ
失恋	おたく	だるい	スペック	とくぎ	となりのとどろ
へこむ	ブス	平和	オナニー	ざゆうのめい	どらえもん
悩み	お別れ	ロボット	麻生博士	らいばる	みっきーまうす
眠い	わがまま	サッカー	Ark社	ゆめ	きていちゃん
幸せ	元気	がんばる	戦闘機	じゅみょう	ぽけもん
人間関係	落ち込む	携帯電話	海外旅行	どうりょく	でじもん
つらい	もうダメ	戦争	国内旅行	すぺっく	せんとちひろのかみかくし
貧乏	あほ	孤独	えっち	つよさ	どらくえ
悲しい	ハロー	踊って	えろえろ	どべる	えふえふ
金持ち	かっこいい	怒って	はだかになれ	まぬけ	まりお
腹立つ	こら	叱って	ふくをぬげ	くそったれ	
プレイヤーの名前	友だち	おなら	ぱんつみせろ	できそこない	
心配	ドジ	悪口	おしっこ	すめーびー	
不安	大丈夫	韓国	おなら	ぽすとぺっと	
不幸	えらい	嫌い	うんち	みっふぃー	
ただいま	クリスマス	頭痛い	おっぱい	くまのぷーさん	

Phase4

［PASSが怒る言葉］

なにそれ	はらたつ	ろぼっと
それはなに	あっちいけ	しにたい
やめろ	きちがい	ころす
いいかげんにしろ	まぬけ	ばか
なにいってる	くそったれ	だいくつ
つかれた	できそこない	にくい
なんだ	ぐるぐるばー	さいてい
かなしい	くだらない	
つらい	ぼうよみ	

［PASSが喜ぶ言葉］

きぼう	かわいい
ありがとう	えらい
さんきゅう	かっこいい
それでいい	あんしんしろ
おーけー	あそうはかせ
よくできました	ごめん
よくやった	しんぱい
しあわせ	だいじょうぶ
だいすき	やさしい

※一部の単語を省略させていただきました。

会話の1例をチェック

発話単語と反応単語の中には、右図のように会話へと変化するものが多く、その会話の返答によっても「P.A.S.S.」の回答が変わってくる。このようにすべての回答を聞いていかないとSランクへはたどり着けない。性格によっても回答が変わるし、甘えん坊の場合2段階目が発生するぞ。

性格	プレイヤー	「P.A.S.S.」の回答
素直	さっかー	サッカーの起源はどこの国か、御存知ですか？
	いたりあ	確かに国際大会で優勝経験も有り、有名選手が何人もいます。でも、違います。
	いんぐらんど	正解！ 流石、［ユーザーの姓］さんです。
	ぶらじる	確かに、世界最強のサッカー王国と言われ、サッカーは国技になっていますが、違います。
	無回答	あーっと、違います。
	ふらんす	確かにフランスは強豪ですし、熱心なサポーターも多いと聞きますが、違います。
	どいつ	確かにサッカーを楽しむ人が多く、サッカークラブには何百人もの選手が所属している様ですが、違います。
	いいえ｜しらない	暇つぶしのクイズでした。答え、考えておいて下さいね。
無愛想	さっかー	サッカーの起源って、知ってる？
	いたりあ	違ーう。だけど、この国のチームは国際大会とかで時々優勝してて、強いよね。
	いんぐらんど	そう。当たり。流石だね。
	ぶらじる	違ーう。でも、国技だし、強いって言われているらしいね。
	無回答	違う。正解はイングランド。
	ふらんす	違ったね。サッカー観戦は熱心な人が多いみたいだけどね。
	どいつ	違うね。この国では、サッカークラブが盛んらしいけどね。
	いいえ｜しらない	そんな事知らなくても、サッカー見たり、プレイして、楽しげりゃ良いね。
甘えん坊	さっかー	［ユーザーの名］、サッカーって、どこの国で最初に始まったか知ってる？
	はい｜うん｜しってる	じゃ、どこか言ってみてー。
	いんぐらんど	当ったりー。ピンポーン。さっすがー、［ユーザーの名］、物知りー。
	ぶらじる	ブッブー！ 違うよ。強いみたいだけどね。
	無回答	ブッブー！ イングランドでーす。
	いいえ｜しらない｜わからない	イングランドが答えだよーん。
	いんぐらんど	良く知ってるー！ ［ユーザーの名］、さっすがー！
	ぶらじる	間違え易いけど、答えはイングランドだよーん。
	無回答	ぜーんぜん。ブー。イングランドが答えだよー。

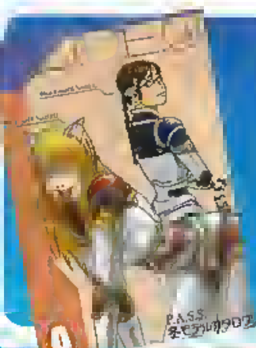


イラスト 愛知県 やおま

CGイラスト／種田和宏　※本作はXbox Liveに対応しておりません。

反応単語一覧

飲食物

うどん	みそに
ざるそば	にくじゃが
みーとすぱげってぃ	なべもの
ぺぺろんちーの	しゃぶしゃぶ
かるぼなーら	おでん
そうめん	ぶたのかくに
れいめん	ゆどうふ
らーめん	どびんむし
ひやしちゅうか	ぞうすい
おにぎり	ろーるきゃべつ
おすし	みそしる
ちらしずし	おちゃづけ
たきこみごはん	とんじる
まぜごはん	すいとん
びびんば	しちゅー
ちゃーはん	みねすとろーね
ろこもこ	とむやむくん
なしごれん	すいぎょうざ
かれーらいす	こむたん
はやしらいす	ゆっけじゃん
ぱえりあ	とりのからあげ
おむらいす	てんぷら
りぞっと	とんかつ
おやこどん	かきあげ
かつどん	ころっけ
いくらどん	めんちかつ
ぴろしき	はるまき
さんどいっち	こーら
はんばーがー	さいだー
しょくぱん	じんじゃーえーる
やさいさらだ	みねらるうぉーたー
ぽてとさらだ	すぽーつどりんく
とまとさらだ	うーろんちゃ
らーめんさらだ	にほんちゃ
さかなのさしみ	こうちゃ
かるぱっちょ	こーひー
たくあん	おれんじじゅーす
きむち	ぐれーぷふるーつじゅーす
わかめのすのもの	ぐれーぷじゅーす
ぴくるす	やさいじゅーす
しゅうまい	りんごじゅーす
ちゅうかまん	とまとじゅーす
ゆでたまご	こーひーぎゅうにゅう
やきざかな	びーる
やきにく	はっぽうしゅ
じんぎすかん	ちゅーはい
やきとり	わいん
たまごやき	にほんしゅ
めだまやき	ういすきー
やきうどん	かくてる
かばやき	ぶらんでー
おこのみやき	しょうちゅう
たこやき	うぉっか
すてーき	りきゅーる
はんばーぐ	あわもり
おむれつ	やきびーふん
いたりあんぴざ	ごーやちゃんぷるー
らざにあ	まーぼーどーふ
けばぶ	ちんじゃおろーすー
ぐらたん	やきそば
やきぎょうざ	さかなのにもの
やさいいため	

動植物

らいおん	かぼちゃ
べんがるとら	たまねぎ
しろくま	だいこん
いぬ	じゃがいも
ねこ	いんげんまめ
らっこ	さやえんどう
もぐら	ながねぎ
ありくい	えだまめ
いるか	きゃべつ
くじら	とうもろこし
はいえな	ごぼう
おおかみ	さつまいも
おっとせい	ほうれんそう
あざらし	はくさい
とかげ	こまつな
くろこだいる	ちんげんさい
ありげーたー	すいか
あまがえる	にんにく
こうのとり	ぶろっこりー
つばめ	もやし
こまどり	あすぱらがす
はやぶさ	めろん
ふくろう	しゅんぎく
かわせみ	いちご
いんどぞう	ばなな
うさぎ	ぶどう
らくだ	りんご
わぎゅう	きうい
にゅうぎゅう	ぐれーぷふるーつ
しまうま	みかん
さらぶれっど	ぱいなっぷる
かば	さくらんぼ
かんがるー	ぶるーべりー
こあら	もも
こうもり	ひまわり
しろさい	すいせん
ほんしゅうじか	あさがお
きりん	かーねーしょん
あんごらやぎ	こすもす
ひつじ	さるびあ
りくがめ	たんぽぽ
はくちょう	ちゅーりっぷ
たんちょうづる	すみれ
あおばと	らべんだー
ねずみ	うぐいす
にほんざる	とまと
ちんぱんじー	きゅうり
おらんうーたん	にんじん
ごりら	ぴーまん
はりねずみ	なすび
きつね	
たぬき	
ひぐま	
ぱんだ	
あらいぐま	
いのしし	
しまりす	
うみがめ	
いぐあな	
からす	
だちょう	
すずめ	

その他

やきゅう	ぐるーぷさうんど
さっかー	びーとるず
ばれーぼーる	れげえ
ばすけっとぼーる	せっとう
ぷろれす	ゆうかい
すもう	ぎぞう
たっきゅう	ごうとう
びりやーど	さつじん
すいえい	わいせつぶつちんれつ
りくじょう	こうむしっこうぼうがい
えふわん	ぼうりょく
らりー	じょうがい
まらそん	きょうはく
てにす	きょうせいわいせつ
ごるふ	あきす
じゅうどう	とうなん
からて	おうりょう
もーぐるすきー	せんのう
すげーと	すとーきんぐ
すのーぼーど	ぎゃくたい
ぼくしんぐ	こうふん
ばどみんとん	むかんしん
たいそう	おちつき
じてんしゃ	おそれ
しゃげき	けんお
ぼうりんぐ	おどろき
どらごんくえすと	よろこび
ふぁいなるふぁんたじー	いかり
しょうぎ	かなしみ
いご	さびしさ
かたんのかいたく	こんがん
ものぽりー	たのしみ
まじっくざぎゃざりんぐ	いかく
まーじゃん	よっきゅう
けいば	みずしょうばい
けいりん	きゃくしょうばい
るーれっと	ぼろいしょうばい
ぶらっくじゃっく	おいしいしょうばい
ぽーかー	ゆーえふおー
はなふだ	ちょうのうりょく
きょうてい	しんれいげんしょう
あぶらえ	よげん
すいさいが	せいめいはんだん
うきよえ	ひーりんぐ
るねっさんす	ぱわーすとーん
どらま	しんわ
どきゅめんたりー	みすてりーさーくる
こまーしゃる	でんわ
あにめーしょん	いーめーる
しなりお	けいたいでんわ
えるごのみくす	けいたいめーる
あどばたいじんぐ	ふぁっくす
ぽっぷす	しゅわ
そふとろっく	ひつだん
はーどろっく	かいわ
ぷろぐれっしぶろっく	いんたーねっと
ぱんく	ほん
ひっぷほっぷ	のろし
てくの	ほらがい
ぶるーす	におい
あーるあんどびー	けしょう
ごすぺる	ふくそう
じゃず	そうしんぐ
ふゅーじょん	ひょうしき
くらしっく	おどり
いーじーりすにんぐ	みぶりてぶり
ぼさのば	しせん
えんか	ひょうじょう
みんよう	しんたいせっしょく
かようきょく	

反応単語については、やることがいっぱいあるぞ。たとえば「ライオン」と発話すれば「P.A.S.S.」が「ライオンは動物ですか植物ですか？」と質問してくるので、まずは「動物」と教えよう。すると「ライオンは動物ですね？」と確認してくるので、ここで「イイエ」と答えて「P.A.S.S.」が質問してくるようにするのだ。質問してきたら、さまざまな情報をインプットすべし！　動物、肉食、色、好きか嫌いかなど、「P.A.S.S.」の質問に答えていき、覚えられることをすべて覚えさせよう。そうしないとSランク到達は不可能だぞ。ほかにも、単語によってどう会話が変化していくのか、いろいろと試そう。毎日いろいろな会話を進めて、Sランクを目指すのだ！

うまく会話を引き出しSランクを獲得しよう！

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アース21 江別店／再広店／北見店／函館店／
　室蘭店／永山店／登別店／留萌店／苫小牧店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
JOY 柏崎店／八戸店／三沢店
ないすん 駅前店／十和田店／中野店
マジカルステーション 弘前店
■秋田県
アース21 秋田店
一休さん 横手サティTVゲームコーナー
ブックスデジピア サンスェスタ店
本にこん堂 本荘店
■岩手県
アース21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／富谷店／
　古川店／五橋店／長町店／ロックンロール／
　岩沼店／大和町店
TVパニックス 佐沼店
ベスト電器バル ザオーチェスカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティTVゲームコーナー
ウキウキ館 大沼 駅前店／鶴岡ヤマザワ店／
　山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 天童店／東根店
■福島県
アース21 福島店
一休さん 原町サティTVゲームコーナー／
　ホームセンタースリーマイモールTVゲームコーナー／
　ベイシア安達店／ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
ブックオフ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ベイシア古河店／
　ベイシア新潟豊栄店
ネムダッチュ
COMG! 鳥川店／糸魚川店／近江店／小千谷店／
　長岡店／安田店／小出店／五泉店／小針店／
　三条店日町店／新潟店／水原店／出雲崎店／
　中条店／ドミ店／新津つつじ店／巻店／
　六日町店／豊栄店
ゲームランドステーション 紫雲寺
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 新潟店／三条ピア店／
　西条店／三条店／燕店
ファミックス 長岡大島店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルスノロー長野ステーション店／
　ビルスノロー長野サンデー店／ベイシア佐久店／
　ベイシア更埴店／ベイシア長野店／
　ベイシア篠ノ井店
エイデン 鼎町店／松本店／伊那センター店／
　下諏訪店／国府センター店／お〜る店
ゲーマーズ 長野店
GAMEShop さくら
ヌスバスTOM 長野店
デジタルプレイブ アップルライン店
トヰ 伊那店
ノジマ 上田店／須坂店
プッシュスペース 才店
■群馬県
一休さん ベイシア前橋店／ベイシア東部店／
　ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／
　ベイシア富岡店／ベイシア渋川店／
　ベイシア渋川こもち店／
　ベイシア高崎モール店／ベイシア伊勢崎東店／
　ベイシア玉村店／ベイシア前橋モール店／
　ベイシア藤岡店／ベイシア吉井店
クラム 太田店／太田駅南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムスタンプ 桐生店／安中店／上毛店／
　前橋店／前橋南店／追分店／高崎店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ林太郎 伊勢崎店
文具宝島 樹徳店／高崎中居店／元総社店／
　太田店／大泉店／伊勢崎店／藤岡店／渋川店／
　上中居店／上中居店／上並榎店／倉賀野店／
　小出店／小泉神社店／前橋店／前橋南店／吉岡店／
　高崎店／玉村店／富岡店／旦町店／
　群馬町店／広沢店／豊岡店／行幸田店／箕郷店
リングス 前橋本店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア烏山店／
　ベイシア佐野店／ベイシア真岡店／
　ベイシア矢板店
スクラム 足利店／足利南店
三四郎 今市店／烏山店
サンフェスパス 真岡店
タイムクリップ 大平店／石橋店
トキワ書房 宇都宮店
プッシュマン 大田原店
ブックスランドアレッタ
文具堂書店 黒磯店／八幡店
■茨城県
石岡ビメキャオーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／
　ベイシア三和店
Jack 竜ヶ崎店
トイズ・わん 土浦店
TVパニック 神立店
ブックトップ 下館店
U-らんど 三和店／結城店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア吉見店
アプリデコ 上尾店
金田書店 BOOM熊谷店／本庄／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 春日部店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ステムスリップ 本庄けやき店
ドキドキ冒険島 東川口店／所沢駅前店
ノジマ 鶴ヶ島店／大宮店／熊谷店／所沢東店／
　NEW上尾店／東所沢店／三郷店／越谷店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ林太郎 上尾店／入間店／
　春日部店／川越店／川越駅前店／北本戸店／
　行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／
　狭山台店／所沢北店／東松山台店／日高店／
　秩父店／東松山店／所沢店／熊谷店／
　富士見店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／
　蕨店
ファミコンハウス ピエロ
宮脇書店 越谷店／東松山店／富士見店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 草加ブックドーム店
ミルキーZ 霞ヶ関店
ミルキーウ 霞ヶ関店
■東京都
アール 板橋店／志村店
AZ Market 青梅店／立川店
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店ハーミ
玉川書房 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
　町田店
ゲームキッズ 吉祥寺店
GAMESフーセ
ゲーム天国 竹ノ塚店
コヤマ 神田店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／
　新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　東京八重洲北口店
サンソフト
ジーフラン 石神井公園店／富士見台店
ブーリーご東店
ソフトランドDuck 東大宮店
ソフトランドGARAGE 小山店
ソフトランドぶんぶん 多摩店
大盛堂 石神井店／立京店
TVパニックス 東村山店／清瀬店
東武百貨店 池袋店7階TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 東府中店
ノーサイド 聖蹟桜ヶ丘店／富士見台本店
ノジマ 狛江店／調布店／国分寺店／小平店／
　多摩センター店／国立店／稲城店／NEW府中店／
　八王子南店／町田店／府中店
ハチスケ 大泉店／蒲田店／多摩川店
BIG 大島店
ビックカメラ 池袋東口店／池袋西口駅前店／
　池袋本店／渋谷ハチ公口店／新宿西口店／
　新宿東口店／有楽町店／立川店／有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ ライデンハウス
ファミコンショップ桃太郎 吉祥寺店／府中店／
　聖蹟店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンスクール ひばり 東久留米店／小金井店／
　国分寺店／清瀬店
ベニーレイン 池袋西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション JR武蔵小山店
マックスエンタテイメント ゲームズ武蔵
　府中店／大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モナワール 自江店
しりとや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口ゲーム館／
　新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
　マルチメディア錦糸町店／
　マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アゾネック 浦安店
一休さん ベイシア柏店
おもちゃのあづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBYキッド
デュエルクラブニコン ピノウ船橋店
ドキドキ冒険島 松戸店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン 千葉店
モンテスーパー 船橋北口店／市川店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 横浜サティTVゲームコーナー
おもちゃセンター チガサキ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
　関内店／下瀬谷店／十日市場店／
　長津田店／戸塚店／三ツ境店
ComDock 大和店／茅ヶ崎店／湘南台店
ファンブック 横浜店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 溝の口店
ソフトランドGARAGE 相模原店／新丸子店／
　自由店
ソフトランドぶんぶん 大倉山店／新城店／
　向ヶ丘店／元住吉店
ディスクニオン ピノウ 相模原店／
　本厚木店／本郷台店
TVゲーム&バラエティ ビーフ
TVパニック 鶴見駅前店
シレヒッチ あざみ野店／長津田店
トイ&ホビー サガミ屋
パイダイブ 横須賀店／長津田店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 登川店／伊勢原店／本厚木店／戸塚店／
　古淵本店／相模原店／鶴見店／新横浜店／
　大和中央店／茅ヶ崎店／東名川崎店／
　NEW相模大野店／NEW厚木店／NEW平塚店／
　平塚店／藤沢店／湘南店
ビックカメラ 横浜西口店／新横浜西口店
ピキン 六会店
ファミコンショップ Pasty
ファミコンショップ桃太郎 厚木駅店
ファミコンプラザ ジョイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／
　ブックスぴあ野店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアポリス 横浜西口店／川崎駅前店／
　横浜本店／十日市場店／藤沢店／
　藤沢六会店
横浜タカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／
　京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 横浜店／宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチメル
おもちゃのメルちゃん
TOY'Sクジちゃん 甲府店
ノジマ 上石和店／甲府店／石和店／
　富士吉田店
■静岡県
ライデン 浜松中田店
エスパット 蒲原店／富士店
ゲームショップ ばる 東かりかね本店
スーパーファンプラー 浜松店
TVゲームショップ「スゴンキッズ」
シレコムランド 伊東店田町
メジャ 伊東店／富岡店／島町店／掛川店／
　花館店／沼津店／磐田店／沼津店／富士店／
　藤枝店
PARADE 豊田店／浜松店／川岸川合店／
　西伊場店／浜北店／浮島店／袋井店／磐田店／
　三方原店
ファミーア BOOK ONE店
ファミコンランド 相良店／佐鳴台店／富丘店／
　磐田店／本郷店
ホビオン 富士店／島田店
マジカルカーテン ダロフアミューゼ清水店／
　清水店／千代田店／浜松西店
メディアポリス 掛川店／函南店／国道1号店／
　島田店／沼津東店／沼津リフー通り店／
　三島店／浜北店／袋井店／富士店／静岡店／
　富士宮店／富士八幡町店／本店南店／
　三島駅南店／佐鳴インター店
大阪屋 若戸店／三保店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん ビルスノロー豊田サンデー店
エイデン 豊橋駅南店／安城店／
　岡崎ロールタデオ店／小田井ワンダー店／
　春日井店／春日井店／瀬戸店／
　小牧インター店／稲沢店／勝川店／熱田店／
　千種アスリーン店／
　本山ジョンピアポート店／高蔵寺店／知立店／
　知多店／知立店／豊田西店／豊田元町店／
　刈谷店／安城店／吉良店／みよし店／
　メイフ大須店
ホタンキー 豊橋駅店／豊橋南店／千代が丘店／
　中川公園店／六軒町店
おとわや ありざわ店
おもちゃのジャンボ アラチ店
おもちゃの館 ブレーメン
GROOVE! 亀山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション BビットEAST／WEST
ゲーム道場 一宮店／桜沢店／小牧店／豊田寺店
ファンブック 名古屋BF／鳴山店
スズヤス 半田店
白川書房
ワーリーコンプマート 大須メガスウン／
　岡崎セルビ／刈谷店
センキ 岡西店
グリンジスペア 一宮店／春日井店／豊田店／
　刈谷店／藤ヶ丘店
デュエル 刈谷店
TVゲーム スジャ
■岐阜県
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊橋店
ハイパーファミランド 上和田店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ピングガレージ 西尾店
スノーズ 阿久比店／上豊川店／共和店／
　鳴海店／知多岩倉店／岡知店／常滑店／
　刈谷店／西尾店／平田インター店／豊橋店／
　名和店
ファミコンハウス戦いでん
ファミコンプラザ 善町店／東岡店／びしょ
BOYS
ホームエキスポ 豊橋店／豊田店
MAG MART 木下店／一宮店／丹羽店／尾西店／
　尾張旭店／津島店／岩知店
ワクガル 豊川店／西尾店
マジカルガーデン 石川県店／一宮北店／
　豊崎センター店／岡崎南店／岡崎レスト店／
　刈谷店／安城店／江南店／岡崎店／岩倉店／
　豊川店／豊田インター店／豊田248店／
　豊明店／豊橋豊川店／中川店／尾張旭店／
　守山店／西尾店／稲沢店／中山店／
　弥富店／ウシスーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三郷店／三河湾
ナルミア店／豊明花畑店／パウ／はるひ店／
　ベル
フスナガ本店
マラギワンス ノルサ店
■岐阜県
ライデン 大垣ヘルプラザ店／岐阜西店／
　可児店／岐阜オーキッドパーク店／岐店／
　高山店／多治見インター店／関店
JR式会社ユーワン ユーワンスア
キスヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプワート 可児店／関西店
GAワーズ かがしま店／岐阜店
メンシングベア 岐阜駅前店
スアミファン GP
ファミファンキッズ
ステミファンジャングル
ファミファンランド ハッピーはずみ店
MAG MART 羽島店
マジカルカーデン 大垣店／可児店／岐阜岩店／
　多治見店
マジカルステーション 各務原店／
　グロフアミューゼ関上八幡店／三重県総合駅前／
　フーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルスノロー桑名ステーション店／
　ビルフェロー伊スン店
エイデン 四日市イオンスポン店／鈴鹿店／津店／
　名張店／松阪店／
ゲーム倶楽 白子店
ファーリーファンプラー 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／白塚大山田店／
　鈴鹿店／四日市店
マジカルステーション 安濃店／
　シンシア桑名店／シンシア四日市店／
　菰野店／伊賀店
■奈良県
一休さん ビルスノロー西大和サティ店
「スゴンスール」ススプ 西大寺店
遊ファン 橿原店
■和歌山県
おもちゃマン 和歌山店
キャンプアイ 岩出店
ともスケ 和歌山国体道路店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 草津店
ハビルスSOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UtoBEAT カノ店／瀬田寺店
■京都府
アース21 北大路店
一休さん ビルスェロー京都サンデー店／
　ビルスェロー向日町スラオ店
JR式会社ぶだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーション ハイパーニノースイブ
　伏見店／西院店
ザウルス 大津店／山科店／上賀茂店／大宮店／
　伏見店
タカラトーイ 株式会社
ファミコンクラブ ピ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 舞鶴店
マジカルステーション 西方寺店
メディアショップギーフ 豊岡天神前店／
　西院本店
■石川県
COMG! 金沢店／小松店
三重ジョーシン しとまち店キッズランド
ユアランド 松の島店
ファミーズ 松任店／加賀店／くらい道場店
■富山県
GROOVE! 富山黒川店
ゲンキランド 高岡店／荒正寺店
三井ジョーシン 上中町店ディスカピア／
　pHONE新潟店キッズランド／
　pHONE富山南店キッズランド
シャトル 魚津店／高岡店／小杉店／
　富山高岡店／富山千成店／二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲンキランド 黒部店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズスト アマロ店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国イカ アミ店／ベル店
ライト玩具店 福井店
三井ジョーシン pHONE福井北店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
■大阪府
一休さん ビルフェロー高島屋サティ店／
　枚方ビブレ店／枚方ビブレ店
キャッツアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿部野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむさし 平野店
サン フェスタ
ドラゴンワールドクラブ 茨木店／九条店／
　堺川店
なかよし 九条店／ホワイティ梅田店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
ホビーライランド
ともスケ 守口店中央店／東店／八尾店
メディアCITY 江坂店
遊ココ 豊中店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／阪神甲子園店
スロベェー 北条店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 芦屋店／竹出店／
　春日台店／白川台店／木津川店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
げーむしょっぷ平成
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドスズブ 明石店／加古川店／
　長田店／垂水店／上山店／東加古川店
POWERメディアCITY 尼崎店井店
ファミーズ スンスス大蔵店／
　サンスマイル総店／サンウワ本店
メディアCITY 塚口店／西宮店／尼崎店／
　武庫之荘店／六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーラン 宝塚店
遊ファン 加古川店／宮口店／高砂店／姫路店／
　宝塚店／キャラバン店
■広島県
おもちゃのハン 宮島店
ゲームアース 尾道店／呉店／東広島店／
　三原本店／福山店
COMG! 本通店
TVゲームショップ ソストンストンスト
TOY&ゲーム あーく
はとや タカメ店
ファミザウルス 呉店
メディオ! 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレTVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コトブキ トピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ! 岡町店
遊ファン 津島店
■鳥取県
ファミコンショップルックス 米子店／鳥取店／
　倉吉店
遊ファン 米子店
■山口県
ゲームアース21 防府SATY店
COMG! 宇部店
マジカルステーション 長府店／山口大内店／
　山口大学前店
■愛媛県
一休さん 宇和島ビブレTVゲームコーナー
ゲームアース 今治店／松山店／宇和島店／
　新居浜店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■沖縄県
ゲームショップニュースピード 沖浦店
TVゲームランドZI RO 宜野湾店／豊見城店
TVパニックス EAST那覇店
■高知県
ゲームアース 高知店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店／はとや店／
　野市店
■徳島県
トイハスウ
ファミコンワーリーZ
ベスト電器LIMB 徳島本店7階
■福岡県
アース21 大野城店／徳力店／戸畑店
AMA
株式会社 大和百貨店スンハル
銀河堂 前原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム ザ・モンスター 春日店／桜ヶ丘店
ゲームガレージネッツ 飯塚店
ジャミン 西新店
パルシャス 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神店
ブックスステーション 小倉店
ブックスパーケッツ 志免店／姪浜店／箱崎店
ベストビデオ 飯塚店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 鳥栖店
マジカルステーション 大宰府店／
　八女インター店
メディアナイン 小倉店／折尾店／折尾駅前店／
　城野店
有限会社 宇美商事OKおもちゃ問屋センター大
　牟田本店
■佐賀県
アース21 上峰店
銀河堂 唐津店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／鹿島店
ファミコンスクール 鳥栖店
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
杉田屋ゲーム館びっくり 大村店／下松店／
　大岡店／日野店
ファミコンハウス 浦上公園通り店／諫早店
メンアスラブ 大村店
遊ING 城山店／時津店／花丘店／佐世保店
■熊本県
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップランライン 熊本店／
　健軍ヶ丘店
BOOKSきんとく とノスス荒尾店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING 熊本店／長嶺店／宇城店
■大分県
JR式会社トキワ
ゲームミュージアム 府道館
JOY-スレンド 鶴崎店／府内店
TVチャンプ 鳥居店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 延岡店
ベストソフトタウン 日南店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／
　西田店／川田店
がらっぱ堂
ファミゲラフ 国分店
マリオの店 西駅店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
Wonder GOO 全店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ！

サンチャWIRED ……DAY 14

今年もありがとうございました！ 来年も『ファントム・クラッシュ』ならびに、本ページをよろしく！



↑こちらは'K2'の整備風景。左に立っているのはマルだ。'K2'の大きさがよくわかる。

PHANTOM CRASH 2041 ゴミ・ボーイ［休載 青春総集編］

澤田 典宏（元気・企画開発室）
総集編／サンチャWIRED担当ライター

「ゴミ・ボーイ」の続きを楽しみにされていた皆さま，澤田氏の都合により，今月はお休みです。せっかくなんで総集編っていうか，ここまでのまとめをイラスト再録でどうぞ！

時は未来。所はシミズ。季節は——夏。

「これスクービーだろ，バカ大きいなぁ」

中学を卒業していらい，風来坊【ブロボーイ】として地元【シミズ】で無為の日々を過ごしていたアオは，ある夏の日，マルという中学生と出会う。

〈お前，スクービーを初めて見たのかよ〉

マルに代わって応えたのは，その巨大なスクービーの積層脳素子【インテリジェンス・チップ】のジョーンズ——イルカ型の立体画像【ホログラフィ】として握手すらできる——だった。

やがて二人は，一日の大半を港の片隅にある廃造船所【ドックヤード】にこもっては，マルのスクービー——"K2"という名がつけられた——に乗って過ごすようになる。

そして，その夏の終わりに，スクービー操縦の腕にそれなりに自信がついた二人は，日本平【ニホンダイラ】で開催されたビギナークラスのランブリングに初参加した。結果はもちろん，ボロ負けであった……。

二人は，夏が終わっても日本平【ニホンダイラ】でのランブリングを続けた。

風来坊【ブロボーイ】のアオは，毎日足繁く日本平【ニホンダイラ】へ通い，キチンと中学校へ行くことに決めたマルは，週末だけだったが通い続けた。そんな11月のある日，二人は翌年の春に1チーム2人で参加する"四時間耐久ランブリング"が開催されることを知る。

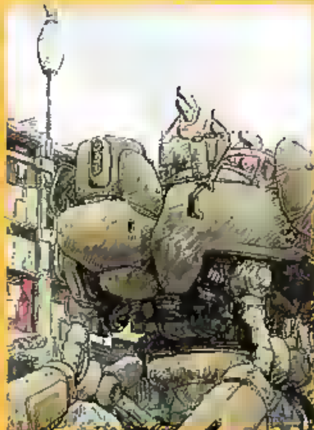
「二人で参戦しようぜ」

「うん，わかった。やろう！」

二人は"四耐"参戦を決める。もっとも，彼らが"四耐"を勝ち残れる可能性は，ジョーンズによれば〈3.27％〉ということだ。

二人とジョーンズは，"四耐"に勝ち残るための"作戦"を立てたが——。

開催まで残り数カ月。果たして彼らは"四耐"終了後の日本平【ニホンダイラ】の大地に，どんな想いて立つことになるのだろうか!?



↑スクービー"K2"。その名はふたりとジョーンズでつけた。由来はいまひとつ定かではない。



↑日本平【ニホンダイラ】のランブリング会場の様子。旧東京【オールドトーキョー】のものよりアナログ的。

元気・澤田氏からのお手紙

寒気きびしき折柄，読者の皆様においてはいかがお過ごしでしょうか。元気株式会社の澤田です。

さて，いま皆さまがお手にとっているであろうファミ通Xbox1月号には「ゴミ・ボーイ」が掲載されておりません（ここで本を棚に戻して立ち去らないでくださいね）。

このつたない連載を楽しみにして下さっている皆さまには申しわけありませんが，今月は業務が立て込んでおり，原稿をまとめる時間がとれそうになかったため，やむなく休載と言う形をとらせていただきました。本当にごめんなさい。



↑左がアオ，右の少年がマルで，後ろのイルカがジョーンズだ。マルの'K2'は，学校を休みがちな彼のために親が買ってくれたものだ。



お役立ち!? "サンチャWIRED INDEX 2003+1"

1年間のご愛顧とご支援を感謝致しまして，当「サンチャWIRED」の記事インデックスをご紹介。そういや'02年12月号が第一回だったんで，ついでに+1，つまりこれが「サンチャWIRED」の全貌だ！ お見逃しになった記事はございませんか～？

■'02年12月号（DAY 01）
北米版ファントムクラッシュ第一報!
'TOKYO WAR' act#02［前編］
■1月号（DAY 02）
北米版ファントムクラッシュ速攻リポート!!
'TOKYO WAR' act#02［後編］
■2月号（DAY 03）
開発スタッフ年末緊急座談会
■3月号（DAY 04）
スタッフからの年賀状紹介（「PC2036」ミルッヒ）
座談会番外編
■4月号（DAY 05）
ランブリング参戦頻出セリフ集「PC2036」夏紅
■5月号（DAY 06）
'Xbox Game Award 2002'優秀作品賞5位入賞記念スタッフメッセージ
ファントムクラッシュと企画開発［第1回］
「PC2036」ペッパー
■6月号（DAY 07）
ファントムクラッシュと企画開発［第2回］
「PC2036」休載。荻野女史初登場，虫チップ
■7月号（DAY 08）
モナリザ&鉄板兄さん座談会 前編 「PC2036」ユキ
■8月号（DAY 09）
モナリザ&鉄板兄さん座談会 中編
「PC2036」休載。荻野女史艶子16歳
■9月号（DAY 10）
モナリザ&鉄板兄さん座談会 最終回
「PC2036」謎のセーラー服少女&犬
■10月号（DAY 11）
ゴミ・ボーイ［ドッグ・デイズ編］
■11月号（DAY 12）
ゴミ・ボーイ［インディアン・サマー編］
「PC2036<改>」アツロー，ミニキャラ
■12月号（DAY 13）
ゴミ・ボーイ［シミズ・冬編］「PC2036<改>」ロイ&夏紅

相当ディープなワイアヘッズじゃないと，なんだかわからなくなってまいりました，荻野美由紀劇場「PC2036<改>」！





↑→「来年の干支にちなんで幹部とエイドを描こうと思いましたが，需要が無さげなのでマイオンと天下で。……ゴミ・ボーイ休載するのでもう1枚出せ？ じゃあオノダさん（失業中）とケンケンで」（元気・荻野美由紀）」マイオンと天下って……いったいどんなシチュエーションなんだ？ カ，カレカノ!?

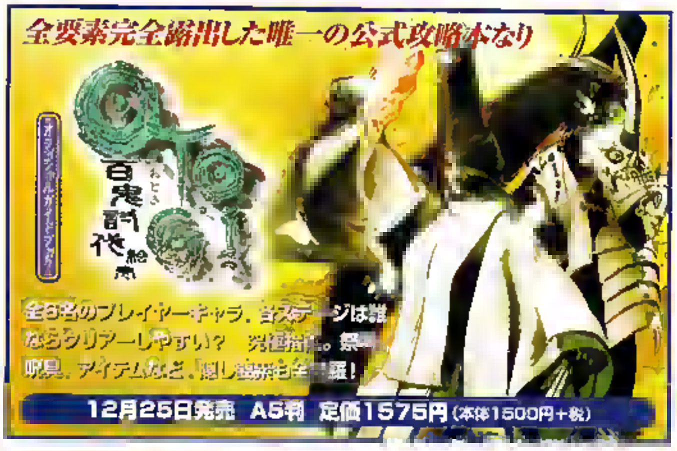
●ワイアヘッズ通信

ダラダラ～と続いてまいりました当「サンチャWIRED」も，無事，年を越せそうです。来年（こそ）はいい年でありますように。

お便り大募集
〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！奮走中の元気「PC」スタッフへの励ましや，次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター 担当「そんなわけで休載！」ライター「やるな，澤田さん」担当「仕事が立て込んできたそうで」ライター「すわ!?」担当「落ち着け。そういう事実はいまのところ発表されていない」ライター「残念。それはともかく，年末ですな，昨年のいまごろは，ちょうど年末緊急座談会で盛り上がっていたなぁ……」担当「これこれ，でも，なんだかんだで話題がつきませんな」ライター「すでにゲームの話してないとの厳しい意見も……」担当「そう，しかし連載が多いなぁ」ライター「みなさん暴走気味っす」担当「鉄板兄さんもファミ通Xboxの鼓を作ってくれたしなぁ」ライター「それじゃみなさんで，せ～の，ターボ最高，イェー！」

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

- Xbox Live パーフェクトガイド　定価1575円(本体1500円+税)
- エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック　PS2版にも対応　定価2520円(本体2400円+税)
- O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック　定価1344円(本体1280円+税)
- クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック　定価1260円(本体1200円+税)
- 式神の城 公式設定資料集　PS2版にも対応　定価2520円(本体2400円+税)
- 式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集　定価2310円(本体2200円+税)
- ジョッキーズロード パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- segaGT 2002 パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック　定価1449円(本体1380円+税)
- DINO CRISIS 3 公式ガイドブック　定価1260円(本体1200円+税)
- DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック　定価1050円(本体1000円+税)
- DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド　定価1260円(本体1200円+税)
- テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック　PC版にも対応　定価1995円(本体1900円+税)
- トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック　定価2520円(本体2400円+税)
- N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド　定価2310円(本体2200円+税)
- ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック　定価2520円(本体2400円+税)
- ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド　定価1344円(本体1280円+税)
- HALO ヘイロー サバイバルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- マキシマムチェイス パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- 叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- メック アサルト パーフェクトガイド　定価1575円(本体1200円+税)
- ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail：cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)

ファミ通Xbox Present

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で右の商品をプレゼントいたします。

VISA GIFT CARD ¥10,000分

全国のデパート、スーパー、ショッピングセンター、専門店、レストラン、ホテルなどのお店でご利用いただけるVISAギフトカードをお一人様¥10,000、計20名様にプレゼント!!

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

合計20名様



■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒101-8691　東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号　株式会社エンターブレイン　アンケート(ファミ通Xbox)係

■<締切>2003年12月31日(水)当日消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

1 普段ファミ通Xboxを何人で読んでいますか(友人、家族へ貸す場合も含めて)(○はひとつだけ)

1.自分だけ　2.2人　3.3人　4.4人　5.5人以上

2 ファミ通Xboxを選んだ理由は何ですか(○は5つまで)

1.ソフトの攻略に関する記事が役に立つから
2.ソフトの評価に関する記事が役に立つから
3.新作ゲームソフトの発売日が早くわかるから
4.新作ゲームソフトの内容・評判が早くわかるから
5.ゲーム関連の情報が早いから
6.価格が手頃だから
7.欲しい付録がついているから
8.連載読み物・マンガが面白いから
9.毎号買っているから

3 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか(○はいくつでも)

1.週刊ファミ通
2.ファミ通PS2
3.ファミ通キューブ+アドバンス
4.ファミ通WaveDVD
5.コミックビーム
6.アルカディア
7.LOGIN
8.ファミ通ネットゲームズ
9.テックウィン
10.TECH GIAN
11.Dear My…
12.Vジャンプ
13.コンプティーク
14.電撃プレイステーション
15.電撃PS2
16.HYPERプレイステーション2
17.ザ・プレイステーション2
18.DengekiGAMES
19.ドリマガ
20.電撃GameCUBE
21.Nintendo DREAM
22.コロコロコミック
23.週刊少年ジャンプ
24.週刊少年マガジン
25.週刊少年サンデー
26.週刊少年チャンピオン
27.週刊ヤングジャンプ
28.週刊ヤングマガジン
29.週刊ヤングサンデー
30.週刊モーニング
31.週刊ビッグコミックスピリッツ
32.週刊コミックバンチ
33.NewType
34.アニメージュ
35.Boon
36.smart
37.POPEYE
38.東京ウォーカー(関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む)
39.日経エンタテインメント!
40.週刊プレイボーイ
41.CDでーた
42.ビデオ&DVDでーた
43.TVガイド
44.ザ・テレビジョン
45.週刊アスキー
46.FRIDAY
47.FLASH
48.その他ゲーム誌
49.その他マンガ誌
50.その他ファッション誌
51.その他情報誌
52.その他パソコン・インターネット雑誌
53.その他自動車・オートバイ雑誌
54.その他雑誌

▼ゲームのことについてお聞きします

4 ファミ通Xboxの広告をどの程度見ていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんどの広告をくわしく見る
2.興味のある広告だけくわしく見る
3.広告はあまりみない

5 あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか(○はいくつでも)

A	B	
1	1	ゲームボーイアドバンス(SP含む)
2	2	ゲームキューブ
3	3	プレイステーション2
4	4	PlayStation BB Unit
5	5	PSX
6	6	Xbox
7	7	XboxLiveスターターキット
8	8	パソコン

6 1ケ月間でゲームソフト購入に費やす金額はいくらくらいですか(○はひとつだけ)

1.5千円未満　2.5千〜1万円　3.1万〜1万5千円　4.1万5千〜2万円　5.2万〜2万5千円　6.2万5千〜3万円　7.3万〜3万5千円　8.3万5千〜4万円　9.4万〜4万5千円　10.4万5千〜5万円　11.5万円以上

7 ゲームをする回数はどれくらいですか(○はひとつだけ)

1.ほぼ毎日　2.週2〜3回程度　3.週1回程度　4.月に1〜2回程度　5.ほとんどしない

8 1回にゲームで遊ぶ時間はどれくらいですか(○はひとつだけ)

1.30分未満　2.30分〜1時間　3.1〜2時間　4.2〜3時間　5.3〜4時間　6.4時間以上

9 XboxLiveを利用していますか

1.利用している　2.利用していない

10 Q9で1.を選んだ方にお聞きします。利用している回数はどれくらいですか(○はひとつだけ)

1.ほぼ毎日　2.週2〜3回程度　3.週1回程度　4.月に1〜2回程度

11 あなたがゲーム機やゲームソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。当てはまるものに○を付けてください。(各項目に○は3つまで)
A:初めて知った情報/B:内容を理解した情報/C:購入を決意させた情報

A	B	C	
1	1	1	ゲーム雑誌の記事
2	2	2	ゲーム雑誌の広告
3	3	3	ゲーム雑誌の付録体験版
4	4	4	一般雑誌の記事・広告
5	5	5	屋外の看板・電車のポスターなど
6	6	6	テレビ番組
7	7	7	テレビCM
8	8	8	友人、家族からの意見
9	9	9	販売店の店員の意見
10	10	10	店頭のチラシ、小冊子
11	11	11	実際にプレイして
12	12	12	インターネット上の情報

12 ゲームソフトやゲーム機をどこで買っていますか（○はふたつまで）
1.ゲーム専門店　5.家電系ディスカウント店
2.玩具店　6.ディスカウントショップ
3.コンビニエンスストア　7.通信販売（インターネット含む）
4.カメラ系ディスカウント店　8.その他

▼ インターネットについてお聞きします。

13 インターネットを利用していますか
1.利用している　2.利用していない

14 Q13で1.を選んだ方にお聞きします。インターネットをどこで利用していますか（○はいくつでも）
1.自宅　2.学校　3.勤務先　4.その他

15 何を使って利用していますか（○はいくつでも）
1.デスクトップパソコン　2.ノートパソコン　3.ゲーム機　4.その他

16 自宅での通信回線は何を使っていますか（○はひとつだけ）
1.アナログ接続　4.ADSL（1.5M）　7.ADSL（24M以上）
2.ISDN　5.ADSL（8M）　8.光ファイバー
3.CATV　6.ADSL（12M）　9.PHSなどの無線

17 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか（○はいくつでも）
1.ゲームの情報収集　6.電子メール
2.その他趣味の情報収集　7.ソフトのダウンロード
3.仕事の情報収集　8.ゲーム
4.買い物　9.ストリーミング等の動画鑑賞
5.オークション　10.その他

▼ DVDソフトについてお聞きします

18 DVDソフトを月に何本購入しますか（○はひとつだけ）
1.1～2本　2.3～5本　3.6本以上　4.購入しない

19 購入したいと思う金額はいくらくらいですか（○はひとつだけ）
1.2千円未満　2.2千～3千円　3.3千～4千円　4.4千～5千円

20 DVDソフトはどういったジャンルを購入しましたか（○はいくつでも）
1.映画　2.アニメ　3.音楽　4.アイドル　5.その他

21 Q20で映画と答えた方に質問です。どのようなジャンルを購入したいと思いますか（○はいくつでも）
1.SF　4.恋愛　7.ヒューマン　10.歴史
2.ホラー・サスペンス　5.ドキュメント　8.アニメ　11.その他
3.アクション・アドベンチャー　6.コメディ　9.ミュージカル

22 あなたがDVDソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。（○は3つまで）
1.ゲーム雑誌の記事・広告　5.店頭の情報
2.DVD専門誌の記事・広告　6.インターネット上の情報
3.一般雑誌の記事・広告　7.友人、家族からの意見
4.テレビ番組・CM　8.その他

▼ 携帯電話についてお聞きします。

23 携帯電話はお持ちですか
1.持っている　2.持っていない

24 利用しているサービス会社は何ですか
1.NTTドコモ　2.ボーダフォン　3.au　4.TU-KA　5.その他

25 その会社を選んだ理由は何ですか（○はいくつでも）
1.友人・知人が使っているから
2.サービスが豊富だから
3.料金割引があるから
4.携帯機器のデザインがいいから
5.雑誌・TVの広告を見て
6.何となく

26 利用しているサービスは何ですか（○はいくつでも）
1.通話
2.メール
3.i-mode、ボーダフォンライブ!などのインターネット接続サービス
4.iアプリ、Vアプリなどのアプリケーションダウンロードサービス
5.写真（ムービーも含む）

27 利用しているコンテンツは何ですか（○はいくつでも）
1.着メロ　6.芸能・エンタメ情報
2.待ち受け画面　7.出会い系サイト
3.ゲーム　8.ショッピング
4.ニュース・天気などの情報サービス　9.バンキング
5.占い　10.その他

28 Q27で3.ゲームと答えた方にお聞きします。ゲームの種類はどちらが多いですか？
1.ウェブゲーム　2.iアプリ、Vアプリのダウンロードゲーム

29 利用しているゲームのジャンルは何ですか（○はいくつでも）
1.ロールプレイングゲーム
2.アクション
3.シミュレーション
4.シューティング
5.パズル（テーブルゲーム含む）

30 登録している数はいくつですか
1.1つ　2.2つ　3.3つ　4.4つ　5.5つ以上　6.登録していない

31 そのゲームを選んだ理由を教えてください
1.家庭用もしくはパソコンゲームで既に遊んだ経験があるから
2.おすすめメニューにあったから
3.友人・知人に聞いて
4.雑誌・TVなどの情報をみて
5.何となく



■住所等記入項目

<table>
<tr><td>ご自宅の住所</td><td colspan="7">〒
都道
府県
TEL</td></tr>
<tr><td>氏名</td><td colspan="7">フリガナ</td></tr>
<tr><td>性別</td><td>1.男　2.女</td><td>年齢</td><td>歳</td><td>未既婚</td><td>1.未婚　2.既婚</td><td>子供</td><td>1.有　2.無</td></tr>
<tr><td>職業</td><td colspan="7">1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.大学生　5.短大・専門学校生　6.営業・販売職　7.ゲームに関わる技術職　8.その他の技術職　9.ゲームに関わるデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　10.その他のデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　11.事務・専門職　12.労務・技能職　13.パート・アルバイト職　14.自営　15.主婦　16.公務員　17.無職　18.その他</td></tr>
</table>


WEEKLY ファミ通
12/12号
好評発売中
特別定価350円
SDガンダム Gジェネレーション アドバンス
徹底攻略
鬼武者 無頼伝
ポケモンコロシアム
スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団／ほか
小冊子 ワイルドアームズ アルターコード：F
12/19号は、12月5日(金)発売！


巻頭特集 お待たせ! ついに大公開!! 16ページ
ファイナルファンタジーXII
ふたりの正体は？
詳細は本誌を!!
イチオシ攻略
新世紀エヴァンゲリオン2
みんなのGOLF4
SIREN（サイレン）
シャドウタワー アビス
FINAL FANTASY XII
Vaan
Ashe
新作情報
12月12日号 好評発売中
特別定価 550円
ファミ通 PS2!
Title Design by Yoshitaka Amano.


ファミ通 キューブ＋アドバンス
1月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
特別付録
マリオカート ダブルダッシュ!!
マリオパーティ5
2大攻略別冊＆
ポケモンコロシアム シートマグネットパズル


月刊アルカディア
ARCADIA
最新情報掲載
KOF2003
開催ルール公開!!
1月号(no.44)
定価650円(税込み)
絶賛発売中!!
ARCADIA
2004
THE KING OF FIGHTERS 2003
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD
毎月30日発売 定価980円 1月号
真・三國無双3 猛将伝!
Xboxが放つMMORPGの大本命
トゥルーファンタジー ライブオンライン
TRUE FANTASY LIVE ONLINE
気になる最新ゲームから攻略まで、オモシロ映像盛りだくさん!
バイオハザード アウトブレイク／グランツーリスモ4
キャッスルヴァニア／Kunoichi -忍-／ブレイクダウン
全国書店にて絶賛発売中!
DVD VIDEO
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2003 KOEI


ファミ通の攻略本!!
ゲームボーイアドバンス
新約 聖剣伝説
解体真書
好評発売中／A5判／本体1600円
機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙 コンプリートガイド
ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド
マリオゴルフ ファミリーツアー パーフェクトガイド
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

久しぶりのSECRET FILEでは、『レイクマスターズ』に関する驚愕のウラワザを紹介。なんと、あのしゃべる人面魚に会える！　って……でもなぜXboxに!?

Fable

発売日	2004年発売予定	価格	RPG
発売元	未定	その他	未定
ジャンル	マイクロソフト		

前号の本コーナーで紹介されるや、いきなり本誌Xbox読者期待のランキング8位に食い込んで、注目度の高さを見せつけた『Fable』(P15参照のこと)。今回は、アツイ要望にお応えして、気になる続報をお届けしよう。己の信じる道を突き進むことで、善人の道も悪人の道をも気ままに選択できる本作。その自由度の高さが本作の魅力だが、そこには単純な勧善懲悪は存在しない。どのような道を選ぼうとも、それはプレイヤーのモラルに任される。ゲームの神様、ピーター・モリニューの仕掛けた懐の深さが、まさに本作の真骨頂だ。自由なフィールドに投げ出されたとき、プレイヤーはどんな行動を取るのか？　"Fable"(寓話)の幕が上がるのが待ち遠しい――。

英雄として伝説になるか



悪行を重ねて歴史に汚点を残すか



↑➡ミッションでは、"武器を使わない"といった制約を自分に課せる。それを実現することで、多くの名声を獲得できる。

戦闘は剣と魔法のアクションで

ゆりかごから墓場まで――。人の一生を体験できる本作だが、"RPG"と銘打たれているだけあり、ゲームプレイのメインはやっぱり戦闘。気になる戦闘は、アクション性が強くなりそうだ。プレイヤーは、剣や魔法を駆使してモンスターと戦う。そして、攻撃手段により肉体の特徴が変化する点は、まさに『Fable』の『Fable』たるゆえんか。



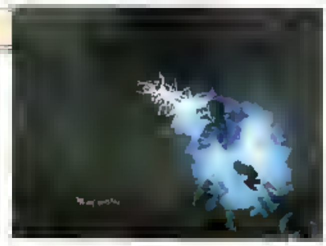
➡使用する武器によって体形も変化することに。



↑現時点ではどんな魔法攻撃があるのかは不明だが、炎攻撃なども当然ある？

ユニークなスキルをマスター

本作に導入されている"スキル"。このスキルには、"ペットを連れて歩く"とか"他人の持つアイテムを盗む"などといった、日常的なものから特殊なものまで多種多彩。たくさんのスキルを身につけることで、主人公はより個性的になっていく。自由度の高い本作ならではのシステムと言えるだろう。



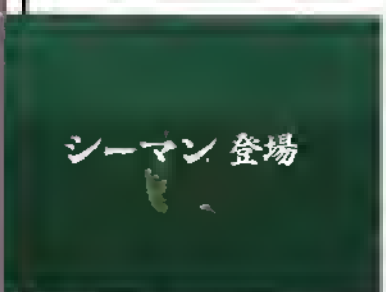
↑ほかにも馬に乗れたり、タトゥーを彫るというスキルも存在するようだ。

今月のSECRET FILE Special

レイクマスターズ

あのシーマンが出現!!

Xbox唯一の釣りゲームとして、バス・フィッシングが楽しめる『レイクマスターズ』(発売元：カプコン)だが、驚愕の情報を入手した！なんと、あのシーマンが出現するというのだ!! 他機種版で大人気を博した、伝説のしゃべる人面魚が、ついに"Xbox"という大海原に乗り出してきたのか？　探検隊……もとい、取材班は、禁断のシーマン出現方法をついに突き止めた!!!　あのシーマン節はハードを超えて健在だった!?
("SIMULATION"モードの"GO FISHING"のみで出現)





⬅↑魚つながりで、メーカー＆ハードの垣根を越えて友情出演？　シーマンの毒舌は相変わらずのようだが……。

"シーマン"イベントデモ出現条件

①"SIMULATIONモード"の7番目の大会をクリアーすると、情報屋に目撃情報「本当に見た」が追加される。
②"GO FISHING"で3マップのステージ開始後、毎奇数分の0～5秒のあいだにステージ内のシーマン出現エリアにキャストする(ポイントは画面写真を参照のこと)。※







◆ゲーム中の隠し要素＆裏技　募集中!!
〒154-8528　エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部SECRET FILE係まで
※メールでの応募は――xbox@ml.enterbrain.co.jpまで

※タイマーポーズ中、ルアーセレクト中、ランディング画面中はカウントされない。　※シーマンのイベントは、そのステージ中1回のみ発生。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは11月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2003年12月発売のソフト								
11日	DEAD OR ALIVE 3Ⓟ	テクモ	格闘アクション	3800円	●	●		―
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach VolleyballⓅ	テクモ	スポーツ	3800円	●	●		―
18日	エグザスケルトン	キキ	アクション	6800円				―
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	全
25日	segaGT Online	セガ	レース	6980円	●	●	●	全
	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	6800円	●			全
	Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun MurrayⓌ	マイクロソフト	スポーツ	4800円				全
	The Simpsons:Hit&RunⓌ	マイクロソフト	アドベンチャー	4800円				12
	Buffy the Vampire Slayer:Chaos BleedsⓌ	マイクロソフト	アドベンチャー	4800円				15
	Return to Castle Wolfenstein:Tides of WarⓌ	マイクロソフト	アクション	4800円		●	●	全
30日	ソニック ヒーローズ	セガ	アクション	6980円	●			全
2004年1月発売のソフト								
22日	Unreal ChampionshipⓌ	マイクロソフト	アクション	4800円	●		●	未
	NBA Inside Drive 2004Ⓦ	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●	●	●	未
	Hunter: The Reckoning RedeemerⓌ	マイクロソフト	アクション	4800円	●		●	未
29日	アウトモデリスタU.S.-tuned	カプコン	レース	4800円			●	全
	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	6800円	●			未
2004年2月発売のソフト								
26日	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	7800円	●		専	全
	鉄騎大戦(専用コントローラー同梱版)	カプコン	アクションシューティング	19800円	●		専	全
	天空-Tenku-2	マイクロソフト	スポーツ	6800円	●	●	●	未
2月	ローグオプス	ケムコ	アクション	6800円	●			18
今冬発売のソフト								
	ぷよぷよフィーバー	セガ	パズル	5980円				未
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	青い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
2004年春発売のソフト								
	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定			●	未
	Tom Clancy's GHOST RECON Island Thunder	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	6800円				未
	Kameo Elements of Power	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		未
	グーリーズ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●		全
	ジェイドエンパイアー翡翠の帝国～	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
	ラリースポーツ・チャレンジ2	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア ザ・クルセイダーズ	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	―
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	Links2004	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	未
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	電脳大戦～DroneZ～	メトロ・スリーディ・ジャパン	アクション	6800円	●		●	15
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
※●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※ⓅXboxプラチナコレクション ⓌXboxワールドコレクション
※Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
※推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象。
未は未定を表しています、また、―は推奨年齢指定を受けていないタイトルです。

次号予告 ファミ通Xbox 2004年2月号

次号の内容は――
月日の経つのは早いもので、つぎで'03年のファミ通Xboxも年納め――。などという感慨にふける間もなく、次号も充実の内容でお届けしますぞ。とくに注目は「DOAO」の表紙。なんとクリスマスバージョンなのです。



12月27日(土)発売
定価590円(税込)本体562円

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox
ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀樹
編集長	相沢浩仁
副編集長	松井宗逸
アートディレクター	山本和希
編集スタッフ	小林利治／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古原浩一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／岡田研次
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野吾／藤田昇／落下景紀
編集協力	石井ぜんじ／石崎肖／井前隆志／氏家雅紀／内沢裕一／渋沢レイ／香洲緋色 小池麻里子／齋藤かよこ／さいとうりか／佐々木達也／佐藤大作／田川ラメ夫 ディスカス／戸塚俊一／中谷至／丸谷健太／百瀬敬／湯澤圭佑
制作協力	MdNコーポレーション／国崎新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ (池田伊知郎) ／佐藤大希 武山小百合／デザイン・ファクトリー・IN／根上ミツ子 プラティパス (西田佳子，韮沢夏彦，小田原信晃) ／深尾洋子 フリーウェイ (谷口水西) ／マイルズ(船越俊久) ／水川隆哉／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川晴広／華宏樹／安部石一／梅山達夫 高柳正人／竹下和巳／高橋和恵／田山原子／樋口尚子／梅田尚美
雑誌営業	酒井顕資／堂前秀裕
制作総責	青木孝道
マーケティング	上床光信／菊池彦司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

エックスプレゼント X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう。今回は'04年1月発売予定の5タイトルを一挙提供!!

1 ゲームソフト『Unreal Championship』



3名

↑北米ファンにXbox Liveのおもしろさを知らしめた、FPSの名作がワーコレに!

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

2 ゲームソフト『NBA Inside Drive 2004』



3名

↑クオリティーには定評のある人気NBAシリーズ。気分はシャキール・オニール!?

発売元：マイクロソフト
ジャンル：スポーツ

3 ゲームソフト『Hunter: The Reckoning Redeemer』



3名

↑バンパイアとモンスターの闊歩する世界で、人類が生き残りをかけて戦うアクション。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

4 ゲームソフト『アウトモデリスタU.S.-tuned』



3名

↑独自の技法でイラスト調に表現されたクルマが走る! 全69種類のクルマが登場。

発売元：カプコン
ジャンル：レース

5 ゲームソフト『ブレイクダウン』



3名

↑主人公デリックが、なくした記憶を求めて戦う。素手と武器による多彩な攻撃が魅力。

発売元：ナムコ
ジャンル：アドベンチャー

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'04年1月30日(金)発売のファミ通Xbox '04年3月号にて発表させていただきます。

応募締切 12月26日(金) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	24	連載コラム：テレビゲーム研究課程
2	New Game Cross Review	25	連載コラム：エンジェル・ボイス
3	緊急速報：トムクランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー	26	攻略X：Project Gotham RACING 2
4	緊急速報：グーリーズ	27	攻略X：勾玉(Magatama)
5	緊急速報：天誅-Tenchu-2	28	攻略X：R：RACING EVOLUTION
6	緊急速報：ローグオプス	29	攻略X：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル
7	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	30	攻略X：segaGT Online
8	連載：Team NINJA FREAKS	31	攻略X：トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン
9	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	32	攻略X：Brute Force
10	X SPECIAL：トゥルーファンタジー ライブオンライン	33	連載：Xbox300万台への道
11	短期集中連載：Xbox Music Mixerで遊ぼう!	34	連載：ワーコレ最前線
12	X SPECIAL：O・TO・GI－百鬼討伐絵巻－	35	HALO対戦講習 RETURNS!
13	X SPECIAL：ブレイクダウン	36	連載：海外ゲームマニアクス
14	X SPECIAL：鉄騎大戦	37	連載：ARCADE GAME Front-line
15	X SPECIAL：ソニックヒーローズ	38	連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信
16	X SPECIAL：ぷらすぷらめ2	39	連載：育生研究所－プロジェクトNUDE その可能性～
17	X SPECIAL：エグザスケルトン	40	連載：サンデャWIRED
18	連載：原宿対談	41	X COMING SOON
19	We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局	42	X Schedule
20	特別企画：Xboxで楽しめる大迫力の映画	43	X Present
21	読者コーナー READER'S box	44	付録：Xbox Music Mixer
22	連載コラム：火鳥流ゲームレシピ	45	付録：Xbox最新映像集DVD
23	連載コラム：フランス発Xbox事情	46	付録：DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol.2 ティナ

表2 購入予定ソフト

1	アウトモデリスタU.S.-tuned	29	天誅-Tenchu-2
2	青い涙	30	天旋 参～闇神ノ章～
3	Unreal Championship	31	トゥルーファンタジー ライブオンライン
4	イルブリード	32	TOP ANGLER 2(仮題)
5	Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray	33	Top Spin
6	エグザスケルトン	34	トムクランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー
7	NBA Inside Drive 2004	35	電脳大戦～DroneZ～
8	O・TO・GI－百鬼討伐絵巻－	36	NINJA GAIDEN
9	GAIA BLADE	37	パズルゲーム(仮題・メディアクエスト)
10	妹妹～いもうと～(仮題)	38	Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds
11	Kameo	39	Hunter: The Reckoning Redeemer
12	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	40	ファントムダスト
13	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	41	フィッシングライフ オンライン
14	グーリーズ	42	Fable
15	Crimson Skies：High Road to Revenge	43	ぷよぷよフィーバー
16	The Simpsons Hit & Run	44	ぷらすぷらめ2
17	ジェイドエンパイア－翡翠の帝国－	45	ブルースティンガー　プレミアムカット
18	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	46	ブレイクダウン
19	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	47	HALO 2
20	segaGT Online	48	MASTER SLAVE
21	戦場の出前持ち	49	山佐Digiクロス(仮題)
22	戦闘シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	50	ラリースポーツ・チャレンジ2
23	ソニック ヒーローズ	51	Return to Castle Wolfenstein:Tides of War
24	大戦略VII オンライン	52	Links2004
25	ダイナマイト刑事2	53	RUNE BRID
26	鉄騎大戦	54	RELICS
27	DEAD OR ALIVE Online	55	ローグオプス
28	DEAD OR ALIVE code：Chronos(仮題)		

ファミ通Xbox 11月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『Outlaw Volleyball』 群馬県/瀬平和紀　千葉県/久保木隆裕　東京都/難波正治　②ゲームソフト『Project Gotham Racing 2』 宮城県/長田章　宮城県/相馬智恵　千葉県/中村隆也　③ゲームソフト『勾玉』 東京都/木村慎　東京都/河合祐尚　愛知県/林茂弘　④ゲームソフト『R：RACING EVOLUTION』 岩手県/太山弘美　東京都/先田強　大阪府/東野清正　⑤ゲームソフト『トムクランシーシリーズ スプリンターセル』 新潟県/西山学　大阪府/山元祥司　兵庫県/近沢正樹(以上敬称略)


Juuuuuuuuuump!
「天空2」はバタートリック、リップトリックなど、旬の技はもちろん、スノーボードゲーム史上最多のトリックバリエーションを収録。しかも、トリックの速さ、高さだけでなく、どのようにトリックを組めるか、プレイスタイルそのものを評価するスタイルボーナスシステムや、組み合わせでポイントが決まるコンボシステムを導入。プレイの自由度が、さらに大きく広がった。Xbox Liveを使えば、世界中のプレイヤーとの対戦や、トリックセッションも可能。さあ、目の前に広がるスロープは、キミのものだ。
2004.2.26.発売予定
天空弐
Xbox LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xboxロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.



T1107885010656
PRINTED IN JAPAN　凸版印刷　©ENTERBRAIN 2004　雑誌07885-01
FAMITSU-Xbox 2004 JAN.
ファミ通Xbox
発行 株式会社エンターブレイン
特別定価650円 本体619円